DATA BECKERs

Spieleführer

Petra Maueröder
Silke Menne

SIM CITY 2000

Alles über den Städte-Simulator der Zukunft

- Schnellstart
- Spielanleitung
- Strategie und Taktik
- Komplettlösung

Inklusive Lösungsstrategien zu GREAT DISASTERS

DATA BECKER

DATA BECKERs

Spieleführer

Petra Maueröder
Silke Menne

SIM CITY 2000

Alles über den Städte-Simulator der Zukunft

DATA BECKER

Copyright © 1994 by DATA BECKER GmbH & Co.KG
Merowingerstr. 30
40223 Düsseldorf

1. Auflage 1994

Lektorat Steffen Schultze

Schlußredaktion Astrid Bittner

Umschlaggestaltung Irmgard Reucher

Titelfoto Bavaria Bildagentur

Textverarbeitung und Gestaltung Irmgard Reucher

Belichtung IDS Informations- und Digitalisierungsservice, Paderborn

Druck und buchbinderische Verarbeitung PDC Paderborner Druck Centrum, Paderborn

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der DATA BECKER GmbH reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

ISDN 3-8158-1134-1

Vorwort

Millionen fleißiger Häuslebauer können nicht irren: Mit ihrem Erstlingswerk SimCity legte Maxis eine Städtesimulation vor, die Jung und Alt ab der ersten Minute faszinierte. Sowohl junge Nachwuchs-Architekten, die gerade erst dem Baukasten-Alter entwachsen waren, als auch Junggebliebene, die sich als die „besseren" Bürgermeister auf ihrem PC profilieren wollten, zeigten sich angetan von den vielfältigen Möglichkeiten dieses Programms.

Die rasante Entwicklung auf dem Hardwaremarkt ermöglichte es Maxis, vier Jahre nach dem weltweiten Durchbruch des Ur-SimCity einen mehr als würdigen Nachfolger ins Rennen zu schicken.

Mit dem DATA BECKER Spieleführer möchten wir all jenen zur Seite stehen, die trotz nächtelanger Tüftelei stets an demselben Szenario scheitern, denen die Bewohner in Scharen davonlaufen und über deren Stadt bereits der Pleitegeier kreist. Mit den vorgestellten Hilfestellungen dürfte es selbst das glückloseste Stadtoberhaupt zu Ruhm und Ehre bringen. Die Ergebnisse unserer monatelangen Recherchen zum Thema SimCity 2000 haben wir in diesem Werk zusammengefaßt und hoffen, damit allen Einsteigern, Umsteigern und Aufsteigern das Leben etwas leichter zu machen.

Lassen Sie sich doch einfach von unserer SimCity-2000-Begeisterung anstecken!

Viel Erfolg beim Konstruieren Ihrer „eigenen kleinen Welt" wünschen Ihnen

Petra Maueröder & Silke Menne

Für die Unterstützung bei der Erstellung dieses Buches bedanken wir uns sehr herzlich bei

... dem deutschen Maxis-Distributor BOMICO in Kelsterbach.

... der Londoner Niederlassung von Maxis im allgemeinen und Chris Knight im besonderen.

... allen Kollegen, Freunden und Bekannten für die vielen nützlichen Hinweise, Verbesserungsvorschläge und die moralische Unterstützung.

... unserem Verlag für die hervorragende Zusammenarbeit.

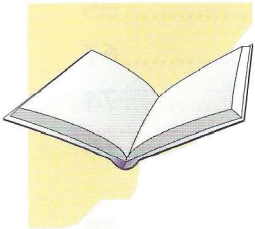
Wichtiger Hinweis:

Die in diesem Buch wiedergegebenen Verfahren und Programme werden ohne Rücksicht auf die Patentlage mitgeteilt. Sie sind ür Amateur- und Lehrzwecke bestimmt.

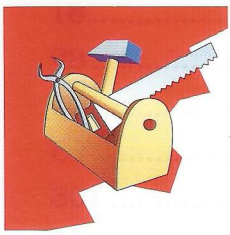
Alle technischen Angaben und Programme in diesem Buch wurden von den Autorinnen mit größter Sorgfalt erarbeitet bzw. zusammengestellt und unter Einschaltung wirksamer Kontrollmaßnahmen reproduziert. Trotzdem sind Fehler nicht ganz auszuschließen. DATA BECKER sieht sich deshalb gezwungen, darauf hinzuweisen, daß weder eine Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernommen werden kann. Für die Mitteilung eventueller Fehler sind die Autorinnen jederzeit dankbar.

Wir weisen darauf hin, daß die im Buch verwendeten Soft- und Hardwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen im allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

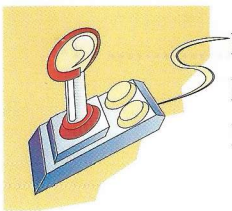
Inhalt



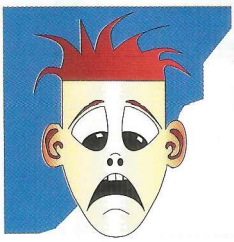
Die SimCity-2000-Neuheiten 12



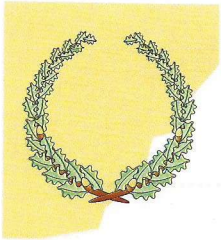
Nachträgliche Änderungen an der Konfiguration 17
Der Start ohne Probleme 18
Tips & Tricks zur Performance-Steigerung 21



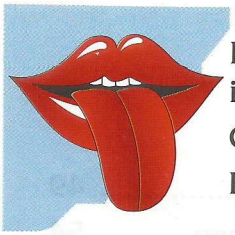
Die Menüleiste 23
Das Stadt-Fenster 27
Die Gelände-Werkzeugleiste 46



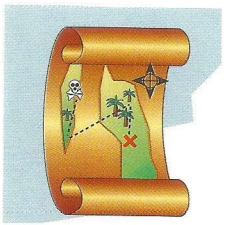
Meine erste Stadt in zehn Schritten 49
Erste Hilfe bei typischen Einsteigerproblemen 54



Der reibungslose Verkehr 57
Profitable Nutzung von Freizeit & Tourismus 61
Die erfolgversprechende Sim-Bildung 65
Eine krisensichere Wirtschaft 67
Die Senkung der Kriminalität 74
Eine strotzende Sim-Gesundheit 76
Das A und O der Bürgermeister-Karierre – die Finanzen 78
Die Stromversorgung mit Köpfchen 81
Die optimale Wasserversorgung 89
Ein Herz für die Umwelt 90
Alarmstufe rot: Katastrophen 93
Das achte Weltwunder: Arkologien 108
Mehr Gewinn mit Grundstückspreisen 110
Die kleinen Dinge des Lebens: Mikrosimulatoren 112
Die SimCity-2000-Szenarios inklusive „Great Disasters“ 114



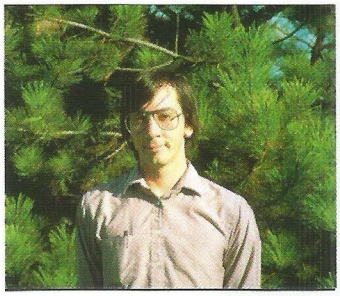
Die Übernahme von alten SimCity-Städten in SimCity 2000 133
Cheats – die Codewörter der Programmierer 136
Ich wär’ so gerne Millionär - (k)eine Hexerei 138



Kosten aller Gebäude 141
Kleines SimCity-2000-Lexikon (Deutsch-Englisch) ... 143

SimCity 2000 und die Hintergründe

SimCity gehört zu den bekanntesten und beliebtesten Computerspielen überhaupt. Entwickelt wurde das Programm bereits Mitte der 80er Jahre von Maxis-Mitbegründer Will Wright, der heute zusammen mit Jeff Braun die Geschicke des amerikanischen Software-Unternehmens leitet. Der Siegeszug des Spiels führte über sämtliche nur denkbaren Systeme: Apple-Macintosh-Besitzer spielten es ebenso begeistert wie MS-DOS-User oder Fans von Amiga-Rechnern und Nintendo-Heimkonsolen. Insgesamt ging SimCity mehr als 1,5 Millionen Mal über die Ladentische, wobei dem Hauptprogramm noch mehrere Zusatzdisketten und ein Terrain-Editor folgten.



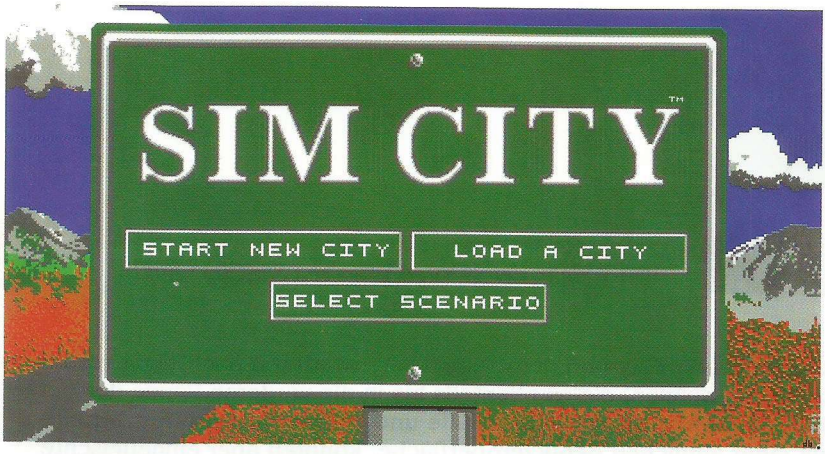
Will Wright, der geistige Vater von SimCity (2000)

Zwischen dem Erstlingswerk SimCity und dem sehnlichst erwarteten Nachfolger veröffentlichte Maxis eine Reihe von Spielen, die es ebenfalls bis in die vorderen Ränge der Verkaufs-Charts schafften. SimEarth, SimAnt, SimLife und zuletzt SimFarm nutzten die gleiche Spielidee mit einer ähnlichen Benutzeroberfläche, konnten aber eingefleischte SimCity-Freaks nicht völlig überzeugen. Umso gespannter waren sowohl die Fans als auch die Fachpresse, wie sich Maxis bei der Realisierung eines würdigen Thronfolgers aus der Affäre ziehen würde. Das Ergebnis übertraf alle Erwartungen: Auf der Sommer-CES '93 in Chicago wurde das Spiel den staunenden Journalisten und Einkäufern präsentiert, die den endgültigen Veröffentlichungstermin kaum mehr erwarten konnten.

Im Januar 1994 vollzog sich die Auslieferung der ersten Apple Macintosh-Versionen und die Umsetzung für MS-DOS folgte nur wenige Wochen später. Höchstwertungen in den einschlägigen Computerspielemagazinen, internationale Auszeichnungen und Mundpropanda sorgten schließlich dafür, daß SimCity 2000 innerhalb weniger Monate über 350.000 Mal verkauft wurde. Von Maxis wird man in diesem Jahr noch mehr zum Thema SimCity 2000 hören: Inzwischen gibt es zusätzlich die Szenario-Diskette „Great Disasters Volume 1" des weiteren ist eine Windows-Version angekündigt und eine spezielle CD-ROM-Edition. Bleibt nur zu hoffen, daß das kalifornische Städtchen Orinda bei San Francisco, der Firmensitz von Maxis, während des Sommers von Erdbeben, Tornados und gigantischen UFOs verschont bleibt ...

Die SimCity-2000-Neuheiten

Vier lange Jahre sammelten die Maxis-Programmierer gewissenhaft Verbesserungsvorschläge, die Ihnen von den Fans aus allen Herren Länder zugeschickt wurden. Ein beachtlicher Teil der Anregungen konnte in SimCity 2000 realisiert werden. Will Wright betonte in Interviews und Vorträgen immer wieder, daß die Designer viele der neuen Elemente schon beim Ur-SimCity einbauen wollten, was aber letztlich an den unzureichenden Hardware-Möglichkeiten der damaligen Computergeneration scheiterte. Im Zeitalter von SuperVGA-Karten, MIDI-Sound und flinken Prozessoren sind die Voraussetzungen dafür aber glücklicherweise gegeben.



Die Neuheiten von SimCity 2000:

- Isometrische 3-D-Landschaft mit Bergen und Tälern in 32 Höhenstufen
- Alle Gebiete können in beliebigen Größen gebaut werden
- Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete mit geringen und hohen Dichten
- Bildungswesen (Schulen, Museen ...)
- Erweiterte Freizeitmöglichkeiten (Zoos, Jachthäfen ...)
- Landschaft kann in 90°-Schritten gedr eht werden
- Bis zu 150 Mikrosimulatoren
- Drei Zoomstufen
- Abfrage-Funktion
- Integrierter Terrain-Editor
- Notfall-Funktion
- Neue Katastrophen (Randalierer)

- Mehr Abwechslung bei den Gebäudearten (Supermärkte, Autokinos, Tankstellen...)
- Spezialgebäude (Rathaus, Statue ...)
- Arkologien
- Militär
- Neue Kraftwerke (Solarkraftwerk, Staudämme ...)
- Bushaltestellen
- Schnellstraßen, Schnellstraßenauffahrten, Tunnels
- Erweiterte und verbesserte Statistiken und Diagramme
- Stadtverordnungen
- Ratgeber und Zeitungen
- Gefängnisse
- Wasserröhrensystem samt Pumpen, Türmen, Kläranlagen usw.
- U-Bahn
- Unterirdische Stadtansicht
- Vergleich mit Nachbargemeinden
- Schilder-Funktion
- Neue Szenarios
- Übernahme-Funktion von SimCity-2000-Städten
- und vieles mehr

Die ideale Installation

Zum Lieferumfang der deutschen SimCity-2000-Version gehören:

- Zwei Programmdisketten (3,5-Zoll HD 1,44 MByte)
- Ein Benutzerhandbuch
- Eine Installationsanweisung

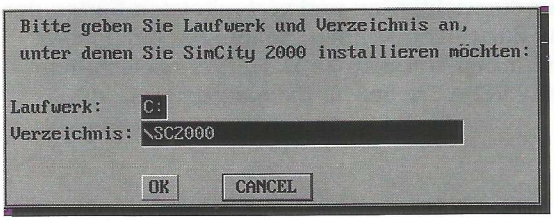
Damit das Spiel auf Ihrem PC einwandfrei funktioniert, benötigen Sie folgende Grundausstattung:

Prozessor:	Mindestens 80386 DX
	Empfohlen 80486 SX, 80486 DX, 80486 DX-2, Intel Pentium
Taktfrequenz:	Mindestens 25 MHz
	Empfohlen 50 MHz
Festplatte:	Belegt nach der Installation ca. 7 MByte
Hauptspeicher:	Mindestens 4 MByte RAM
	Empfohlen 8 MByte RAM
Grafikkarte:	SUPER VGA
	Mindestens 512 KByte Video-RAM
	Unterstützung des VESA-Standards (640 x 480 Punkte bei 256 Farben)
Soundkarte:	AdLib (Gold), Sound Blaster (Pro), Roland MT-32, Roland MPU 401, Media Vision Pro Audio Spectrum und
	100 %-kompatible
Eingabegerät:	Microsoft-kompatible Maus
	Tastatur
Betriebssystem:	MS-DOS ab Version 3.3

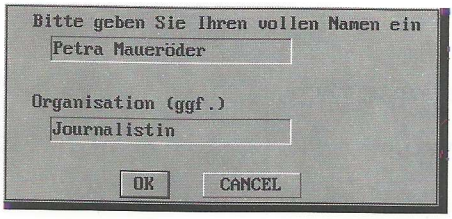
Um SimCity 2000 zu installieren, legen Sie Diskette 1 in das Laufwerk ein und rufen das Installationsprogramm mit dem Befehl

A:INSTALL

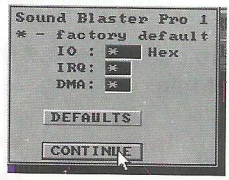
auf.



Nach wenigen Sekunden erscheint eine Dialogbox, in der Sie das gewünschte Laufwerk und Verzeichnis festlegen können. Klicken Sie einfach auf das Feld, das Sie verändern wollen.

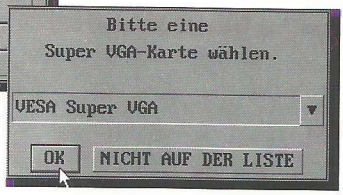


Wenn Sie möchten, können Sie dem Programm Ihren Namen und eine „Organisation" (Firma, Beruf, Adresse, Geburtsdatum - was Ihnen gerade einfällt) verraten. Bei jedem Start von SimCity 2000 erscheint ein Fenster mit diesen Angaben.



Wählen Sie die Soundkarte aus, die in Ihrem PC für den guten Ton sorgt. Wenn Sie von jeglichen Melodien verschont bleiben wollen, entscheiden Sie sich für *Keine Musik*. Besitzen Sie keine Soundkarte und sind mit den rudimentären Klängen aus dem eingebauten Piepser vollauf zufrieden, lautet Ihre Wahl *PC-Lautsprecher*.

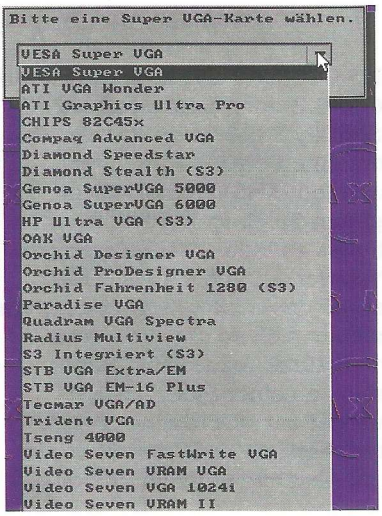
Falls die Platine nicht namentlich aufgeführt ist, klicken Sie auf eine kompatible Karte. Mittlerweile existieren Dutzende No-Name-Produkte, die zumindest den AdLib- oder Sound Blaster-Standard anbieten. SimCity 2000 prüft nach der Wahl der Soundkarte, ob diese vorhanden und richtig installiert ist.



Bei einigen Steckkarten ist eine Anpassung des Ausgabeports, der Interruptnummern und des DMA-Kanals für digitalisierten Sound erforderlich. Zunächst sollten Sie es mit der Einstellung *DEFAULTS* versuchen. In manchen Fällen bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als die dazugehörigen Werte in Ihrem Handbuch nachzuschlagen und in die Felder einzutragen.

Bei der Dialogbox zu den Soundeffekten (Polizeisirene, Schulglocke, Planieren usw.) gehen Sie genauso vor.

Die wohl größten Schwierigkeiten - neben dem verfügbaren Hauptspeicher - bereitet vielen SimCity-2000-Käufern die Auswahl der richtigen Grafikkarte. Auf den Installationsdisketten des Spiels liefert Maxis Treiber für die wichtigsten und verbreitetsten Karten der Markenhersteller mit, die Sie über ein Menü auswählen können. Sollten Sie Ihre Platine nicht auf der Liste finden, müssen Sie sich für den Standard-VESA-Treiber entscheiden. Zudem finden Sie im Verzeichnis C:\SC2000\VESA Treiber für die gängigsten Grafikkarten.



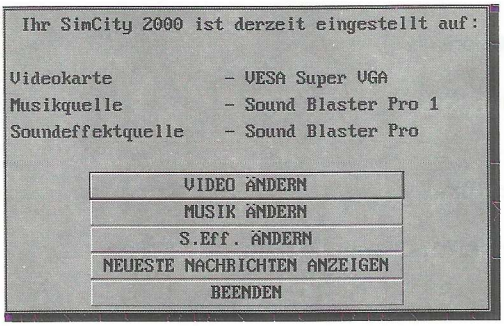
Einige Super VGA-Karten können die hochauflösenden Grafiken darstellen, ohne daß ein speicherresidentes Utility geladen werden muß. Andere Hersteller wiederum liefern auf den Begleitdisketten eine Reihe von Treibern für die bekanntesten Anwendungsprogramme mit. Sollte sich auf den Disketten kein VESA-Treiber befinden, können Sie ihn zumeist kostenlos aus der Mailbox des Distributors laden oder direkt beim Produzenten bestellen. Der von SimCity 2000 angebotene Treiber funktioniert mit den meisten VESA-kompatiblen Karten, sofern sie VESA-kompatibel sind und über mindestens 512 KByte RAM verfügen.

Nachträgliche Änderungen an der Konfiguration

Wenn sich die Ausstattung Ihres PCs hinsichtlich der Grafik- und Soundkarte verändert hat oder wenn Sie bei der Erstinstallation versehentlich einen falschen Treiber ausgewählt haben, muß nicht noch einmal die gesamte Setup-Prozedur durchlaufen werden. Statt dessen finden Sie im SimCity-2000-Verzeichnis ein Programm, mit dem Sie jederzeit die Einstellungen schnell und bequem verändern können. Der Aufruf erfolgt mit den Befehlen

CD C:\SC2000

INSTALL



Ein Auswahlmenü erscheint auf dem Bildschirm, mit dem Sie bereits bei der Festplatten-Installation konfrontiert wurden. An dieser Stelle verweisen wir Sie auf die vorangegangenen Ausführungen, die mit den nachträglichen Ergänzungen identisch sind. Nach Beendigung des Programms werden die vorgenommenen Einstellungen in der Konfigurationsdatei gespeichert und treten bei einem Neustart von SimCity 2000 sofort in Kraft

Der Start ohne Probleme

Als Betriebssystem empfiehlt Maxis die Verwendung von MS-DOS, wobei alle Versionen ab 3.3 unterstützt werden. Auch wenn Sie mit MS-DOS 5.0, 6.0, 6.2 oder einer noch aktuelleren Version arbeiten, bringt Ihnen dies bei Spielen wie SimCity 2000 keine Vorteile. Ein Großteil der Neuerscheinungen im Spielebereich verwendet einen eigenen Speicherverwalter, der die Unterteilung in Expanded (EMS) und Extended (XMS) Memory nicht berücksichtigt, sondern die vorhandenen MBytes nach eigenen Spielregeln verteilt. Aus diesem Grund ist es auch nicht notwendig, zusätzliche Utilities zu laden. Reduzieren Sie statt dessen die geladenen Treiber für Peripheriegeräte (Netzwerk, CD-ROM-Laufwerk, Scanner usw.) und Tools aller Art (z. B. Cache-Programme) auf das absolute Minimum, um Konflikte mit SimCity 2000 zu vermeiden. In der Regel machen sich solche Probleme durch Fehlermeldungen beim Start oder plötzliche Systemabstürze bemerkbar. Daher kann es durchaus passieren, daß Sie stundenlang problemlos an einer Stadt basteln können, bevor das Spiel ohne Vorwarnung abbricht und wieder zur DOS-Ebene zurückkehrt. Schlimmstenfalls müssen Sie Ihren PC erneut booten. Verfügt Ihr PC nur über die Grundausstattung von 4 MByte oder neigt er gelegentlich zu Abstürzen, sollten Sie eine der folgenden drei Möglichkeiten ausprobieren.

1. Startdiskette

Das Handbuch rät allen Spielern mit Speicherproblemen die Verwendung einer Bootdiskette, um darauf eigens für SimCity 2000 erstellte Dateien zu speichern. Wann immer Sie an Ihren Städten weiterbasteln möchten, müßten Sie diese Diskette einlegen und den PC neu starten. Erfahrene PC-Benutzer wissen: Bei dieser Methode müssen Sie mit langen Wartezeiten rechnen, da die Laufwerke nicht unbedingt zu den schnellsten Peripheriegeräten zählen.

Formatieren Sie eine leere oder nicht mehr benötigte Diskette und übertragen Sie die Systemdateien. Der MS-DOS-Befehl lautet:

```
FORMAT A: /S
```

Anschließend kopieren Sie darauf folgende Dateien:

- den Maustreiber MOUSE.COM bzw. MOUSE.SYS
- den VESA-Treiber (falls benötigt)
- den Treiber für Ihre Soundkarte (falls benötigt)

Mit einem Editor oder einer Textverarbeitung erstellen Sie die folgenden Dateien:

```
AUTOEXEC.BAT
PROMPT $P $G
MOUSE
KEYB GR,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
```

CD C:\SC2000
SC2000

Fügen Sie nach dem Tastaturtreiber gegebenenfalls noch die Befehle zum Aufruf der VESA- und Soundkartentreiber ein. Zeile 2 ist erforderlich, wenn es sich beim Maustreiber um eine COM- oder EXE-Datei handelt.

CONFIG.SYS

DEVICE = MOUSE.SYS

FILES = 30
BUFFERS = 30

2. Batchdateien

Etwas schneller kommen Sie in den Genuß von SimCity 2000, wenn Sie sich zwei einfache Batchdateien schreiben und diese bei Bedarf aufrufen. Tippen Sie die beiden Listings zum Thema „Systemdiskette" ab und speichern Sie sie unter den Dateinamen AUTOEXEC.SIM und CONFIG.SIM ab. Anschließend benötigen Sie noch zwei kurze Batchdateien, welche die Dateien bei Bedarf umbenennen.

SIM.BAT

```
RENAME CONFIG.SYS CONFIG.DOS
RENAME AUTOEXEC.BAT AUTOEXEC.DOS
RENAME CONFIG.SIM CONFIG.SYS
RENAME AUTOEXEC.SIM AUTOEXEC.BAT
```

DOS.BAT

```
RENAME CONFIG.SYS CONFIG.SIM
RENAME AUTOEXEC.BAT AUTOEXEC.SIM
RENAME CONFIG.DOS CONFIG.SYS
RENAME AUTOEXEC.DOS AUTOEXEC.BAT
```

Wenn Sie SimCity 2000 spielen möchten, geben Sie einfach

SIM

ein und führen anschließend einen Warmstart «Alt»+«Strg»+«Entf» durch. Nach Beendigung des Spiels lautet der Befehl

DOS

und die ursprünglichen Dateien werden wiederhergestellt. Um die neue Konfiguration zu aktivieren, ist ein erneutes Booten erforderlich.

Diese Vorgehensweise empfiehlt sich vor allem für PC-Besitzer, die DOS-Varianten anderer Hersteller einsetzen oder exotische Betriebssysteme (beispielsweise aus dem Shareware-Bereich) verwenden. Bei zahlreichen Tests mit unterschiedlich ausgestatteten PC zeigten sich vor allem Inkompatibilitäten mit systemspezifischen Befehlen und Speicherverwaltern, die mit dem internen Manager von SimCity 2000 nicht zurechtkommen. Mit der vorgestellten Methode können Sie Systemabstürze sicher vermeiden.

3. Bootmenüs unter MS-DOS 6.x

Eine sehr elegante Möglichkeit, mit verschiedenen Konfigurationen zu arbeiten, bietet Ihnen MS-DOS ab der Version 6.0. Mit wenigen Änderungen in den Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT läßt sich ein komfortables Menü einrichten, das während des Bootvorgangs erscheint und Ihnen die Wahl zwischen mehreren Optionen läßt.

So sollten die Dateien aussehen:

AUTOEXEC.BAT

```
@ECHO OFF
PROMPT $P$G
GOTO %CONFIG%
:WINDOWS
An dieser Stelle fügen Sie Ihre bisherige AUTOEXEC.BAT ein.
GOTO ENDE
:SC2000
MOUSE
KEYB GR,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
CD C:\SC2000
SC2000
:ENDE
```

Falls erforderlich, fügen Sie nach dem Tastaturtreiber die Befehle für den VESA-Treiber sowie die Soundkarten-Unterstützung ein.

CONFIG.SYS

```
[MENU]
MENUITEM=WINDOWS,Windows- und DOS-Programme
MENUITEM=SC2000,SimCity 2000 spielen
[WINDOWS]
An dieser Stelle fügen Sie Ihre bisherige CONFIG.SYS ein.
[SC2000]
DEVICE=MOUSE.SYS
FILES=30
BUFFERS=30
```

Zukünftig können Sie sich bei jedem Bootvorgang entscheiden, ob Sie die herkömmliche Konfiguration für DOS- und Windows-Programme oder die Minimalausführung für SimCity 2000 laden möchten. Mit den Cursortasten wählen Sie den gewünschten Menüpunkt und bestätigen mit «Enter». Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie in Ihrem MS-DOS-Handbuch.

Tips & Tricks zur Performance-Steigerung

Neben den hardwareseitigen Verbesserungen durch Aufrüstung des Mainboards, Erweiterung des Hauptspeichers, Coprozessoren und OverDrive-Kits gibt es eine Reihe von Möglichkeiten, ohne zusätzliche Kosten die Geschwindigkeit des Spiels zu steigern.

1. Wenn Sie mit einem sehr langsamen PC arbeiten, sollten Sie das *Stadt*-Fenster mindestens auf die Hälfte der maximalen Größe verkleinern. Dadurch müssen weniger Animationen auf einmal dargestellt werden, was die Performance deutlich erhöht.

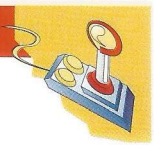
2. Dies trifft in gleichem Ausmaß auf die Fenster und Statistiken zu. Grundsätzlich sollten Sie jedes Fenster schließen, wenn Sie es nicht mehr benötigen. Da SimCity 2000 die Informationen und Grafiken ständig aktualisiert, geht jede zuviel geöffnete Anzeige zu Lasten der Geschwindigkeit.

3. Die Zeitungen werden jeweils an die momentanen Ereignisse angepaßt und individuell zusammengestellt. Dies können Sie verhindern, indem Sie im Menü *Zeitungen* sowohl das *Abonnement* als auch das *Extrablatt* deaktivieren und die Revolverblätter nur noch bei Bedarf anwählen.

4. Im Menü *Geschwindigkeit* läßt sich die Zeit in drei Stufen plus einer *Pause*-Funktion einteilen. Entscheiden Sie sich - außer im Falle einer Katastrophe - generell für *Gepard*.

5. Je mehr Elemente gleichzeitig angezeigt werden, desto aufwendiger und damit langwieriger gestaltet sich deren Berechnung. Verzichten Sie daher bei weniger leistungsfähigen Rechnern auf die Verwendung der *Schilder*-Funktion. Mit der Schaltfläche *Schilder ein/aus* im unteren Teil der Iconleiste können Sie die Hinweistafeln zeitweise komplett vom Bildschirm verbannen.

6. Im Menü *Optionen* lassen sich zudem die Begleitmusik und die Soundeffekte ausschalten.



So spielt man SimCity 2000

Im folgenden erhalten Sie eine Zusammenfassung aller spieletechnischen Möglichkeiten und Funktionen.

Die Menüleiste

Datei

Datei	Geschwindigkeit	Optio
Stadt laden		ALT-L
Neue Stadt		ALT-N
Neue Karte editieren		ALT-E
Szenarium laden		ALT-Z
Stadt speichern		ALT-S
Stadt speichern als...		
Über		
Beenden		ALT-B

Stadt laden (Alt-L)

Lädt eine auf Festplatte oder Diskette gespeicherte Stadt.

Neue Stadt (Alt-N)

Erstellt eine Landschaft für eine komplett neue Stadt per Zufallsgenerator.

Neue Karte editieren (Alt-E)

Aktiviert den Karteneditiermodus. Mit ihm können Sie sich Ihre eigene „Traumlandschaft" erschaffen.

Szenarium laden (Alt-Z)

Öffnet ein Menü, aus dem Sie eines der fünf mitgelieferten Szenarios oder die Missionen der Zusatzdisketten auswählen und durchspielen können.

Stadt speichern (Alt-S)

Speichert die aktuelle Stadt. Wurde diese noch nicht gespeichert, erscheint automatisch die Dialogbox *Stadt speichern unter.*

Stadt speichern als ...

Speichert die aktuelle Stadt unter einem von Ihnen ausgewählten Namen.

Über

Wenn Sie wissen möchten, welche kreativen Köpfe tage- und vor allem nächtelang an SimCity 2000 programmiert haben, werden Sie unter diesem Menüpunkt fündig.

Beenden (Alt-B)

Schließt SimCity 2000 und kehrt auf die DOS-Ebene zurück.

Geschwindigkeit

Geschwindigkeit	
✓Pause	ALT-P
Schnecke	ALT-1
Lama	ALT-2
Gepard	ALT-3

Das Menü *Geschwindigkeit* regelt das Tempo, in dem die Zeit verstreichen soll. Ein Häkchen markiert die momentan gültige Einstellung.

Pause (Alt-P)

Anhalten des Spiels

Lama (Alt-2)

Mittel

Schnecke (Alt-1)

Langsam

Gepard (Alt-3)

Schnell

Optionen

Autom. Budget

Optionen	Katastro
✓Autom. Budget	
✓Autom. Gehe zu	
✓Toneffekte	
✓Musik	

Das *Budget*-Fenster am Jahresende bleibt aus, es wird mit den Finanzierungs- und Steuersätzen des Vorjahrs weitergespielt.

Autom. Gehe zu

Kommt es beispielsweise zu erheblichen Verkehrsstauungen oder bricht eine Katastrophe aus, wird der entsprechende *Stadt*-Fensterausschnitt in das Zentrum der Ereignisse gerückt.

Toneffekte

Soundeffekte (z. B. das Klatschen der Bevölkerung bei Steuersenkungen) werden ein- bzw. ausgeschalten.

Musik

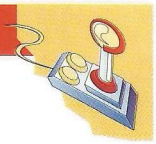
Die Musikuntermalung wird ein- bzw. ausgeschaltet.

Katastrophen

Per Mausklick können Sie Ihre Stadt mit diversen Desastern schikanieren.

Feuer

Legt innerhalb der Stadtgrenzen ein Feuer.



Überschwemmung

Verursacht eine Sturmflut, die weite Küstenteile überschwemmt.

Flugzeugabsturz

Läßt ein Flugzeug auf dem Stadtgelände abstürzen.

Wirbelsturm

Löst einen Tornado aus.

Erdbeben

Läßt die Erde erzittern.

Monster

Ihre Stadt bekommt Besuch von einer zerstörungswütigen Bestie.

Orkan

Ein zerstörungswütiger Orkan zieht über Ihre Stadt.

Randalierer

Aufgebrachte Sims setzen die Bevölkerung in Angst und Schrecken und legen Brände.

Keine Katastrophen

Bewahrt Ihren Ort vor sämtlichen außerplanmäßigen Unglücksfällen.

Fenster

Die folgenden Fenster können auch über die Stadtwerkzeugliste aufgerufen werden.

Budget

Hier dürfen Sie die Finanzierungs- und Steuersätze für die städtischen Dienste, Bildungseinrichtungen, Verkehrssysteme usw. einstellen. Zudem können Sie sich Tips bei den Ratgebern holen und Ihre aktuelle Finanzlage abfragen.

Verordnungen

Das Fenster bietet die Möglichkeit, Gesetze und Verordnungen zu erlassen, die sich auf das Leben in Ihrer Stadt auswirken.

Bevölkerung

Anhand einer Balkengrafik können Sie die Entwicklung von Bevölkerungszahl, Lebenserwartung und Bildung ablesen.

Industrie

Legen Sie unterschiedliche Steuersätze für einzelne Industriezweige fest und informieren Sie sich über die Nachfrage aus den umliegenden Städten.

Diagramme

Farbige Liniendiagramme zeigen Trends von Bereichen wie Verkehr, Kriminalität usw.

Nachbarn

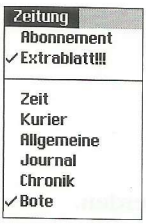
Im *Nachbarn*-Fenster können Sie Ihre Stadt hinsichtlich der Einwohnerzahlen und der Wirtschaftskraft mit den benachbarten Gemeinden vergleichen.

Karte

Auf einer verkleinerten Karte können Sie beispielsweise erhöhte Umweltverschmutzung oder das Verkehrsaufkommen in einzelnen Stadtbezirken ausfindig machen.

Zeitung

Mit diesem Menü können Sie Zeitungen abrufen, die durch Schlagzeilen und Berichte die Entwicklung der Stadt kommentieren.



Abonnement

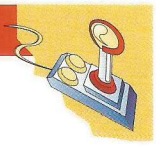
Zweimal im Jahr bekommen Sie eine druckfrische Ausgabe Ihrer Lieblingslektüre frei Bildschirm geliefert.

Extrablatt

Das Extrablatt wird immer zu besonderen Anlässen veröffentlicht, z. B. wenn Sie sich eine Belohnung verdient haben oder eine Katastrophe ausgebrochen ist.

Die Zeitungen

Es gibt bis zu sechs verschiedene Lokalzeitungen, je nach Größe Ihrer Stadt. Die aktivierte Zeitung erhalten Sie als Abonnement.



Tastenkombinationen

Menü Datei

Stadt laden	«Alt»+«L»
Neue Stadt	«Alt»+«N»
Neue Karte editieren	«Alt»+«E»
Szenario laden	«Alt»+«Z»
Stadt speichern	«Alt»+«S»
Stadt speichern als ...	
Beenden	«Alt»+«B» (englische Version: «Alt»+«Q»)

Menü Geschwindigkeit

Pause	«Alt»+«P»
Schnecke	«Alt»+«1»
Lama	«Alt»+«2»
Gepard	«Alt»+«3»

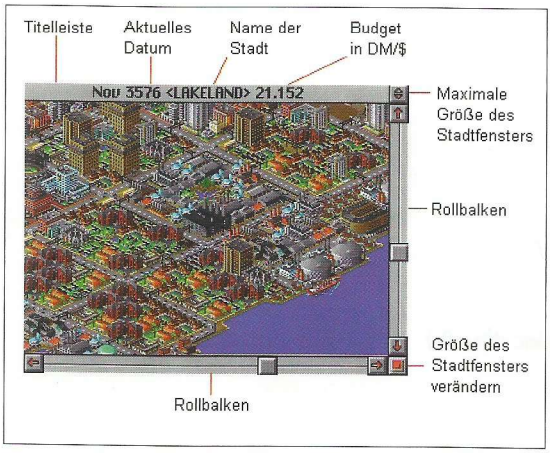
Stadtwerkzeugleiste

Cursortasten	Verschiebt das Gelände
«Pos1»	Vergrößerung
«Ende» bzw. «End»	Verkleinerung
«Entf» bzw. «Del»	Dreht die Stadt um 90° gegen den Uhr zeigersinn
«Bild↓» bzw. «PgDn»	Dreht die Stadt um 90° im Uhr zeigersinn
«Umschalt» + Klick auf Iconleiste und Menü	Hilfe-Funktion
«Umschalt» + Klick im Stadt-Fenster	Aktiviert die Abfrage-Funktion
«Umschalt» vor dem Loslassen der Maustaste	Abbruch beim Bau von Straßen usw.
Rechte Maustaste	Zentrierwerkzeug
«Strg» bzw. «Control»	Bulldozer

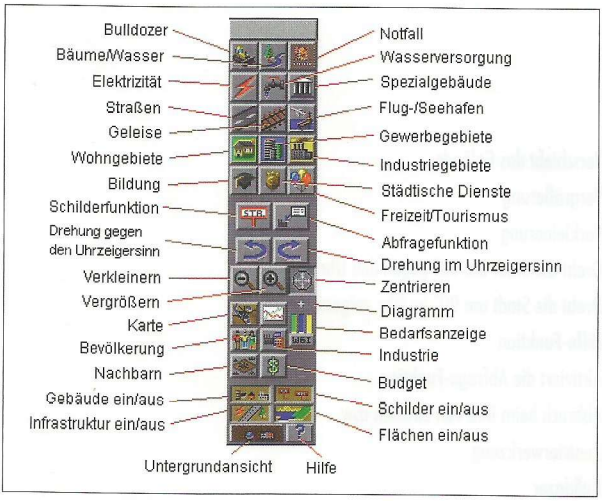
Das Stadt-Fenster

Das elementarste auf der Oberfläche ist das *Stadt*-Fenster, welches Ihre City mit allen Aktionen darstellt.

Nachfolgende Abbildung verdeutlicht die einzelnen Funktionen:



Die Stadtwerkzeugleiste



Die Stadtwerkzeugleiste ist der Dreh- und Angelpunkt für Ihre Aktionen. Klicken Sie eine Schaltfläche an und halten Sie dabei die Maustaste gedrückt, erscheint ein Untermenü, das eine Reihe weiterer Werkzeuge enthält. Ist eine dieser Unterfunktionen aktiviert, wird der Cursor mit einem entsprechenden Symbol dargestellt.

Hinweis zu den Kosten: Die Angaben beziehen sich sowohl auf die englische ($) als auch auf die deutsche Version von SimCity 2000 (DM). Der Vermerk „Instandhaltung" bezieht sich jeweils auf die volle Finanzierung eines Bauwerks für 1 Jahr.

Bulldozer

Mit dem Bulldozer können Sie Ihre Landschaft grundlegend verändern. Es stehen Ihnen folgende verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung:

Demolieren/Räumen

Kosten: 1 DM pro Kachel

Mit dieser Funktion können Sie ein Gebäude sprengen, den danach entstandenen Schutt wegräumen oder auch einfach nur Bäume beseitigen. Die Höhenlage sowie die Gebietszuordnung der betroffenen Kachel wird dabei nicht beeinflußt.

Gelände einebnen

Kosten: 25 DM pro Höhenänderung

Wenn Sie Teile Ihrer Landschaft auf eine einheitliche Höhenlage bringen möchten, wählen Sie dieses Werkzeug und tuckern Sie mit dem Bulldozer über die entsprechenden Gebiete. Dabei werden Straßen, Gebäude, Bäume und Stromleitungen zerstört.

Gelände anheben

Kosten: 25 DM pro Höhenänderung

Um einen Fluß oder See zur Landgewinnung trockenzulegen, kleine Hügel zu errichten oder Berge aufzuziehen, werden jeweils die entsprechenden Kacheln angeklickt. Ihre Höhenlage hebt sich um 50 cm/Fuß an.

Gelände absenken

Kosten: 25 DM pro Höhenänderung

Klicken Sie mit diesem Werkzeug eine Kachel an, senkt sich deren Höhenlage um 50 Fuß. Auf diese Weise können Sie Hügel abtragen, inmitten von Gebirgsspitzen Schluchten entstehen lassen oder - sobald der Meeresspiegel unterschritten wird - Seen erschaffen.

Gebietszuordnung aufheben

Kosten: 1 DM pro Kachel

Bereits zugeordnete, aber noch nicht erschlossene Gebiete können wieder in Brachland zurückverwandelt werden.

Landschaftsgestaltung

Um Ihr Gelände zu verschönern und vor allem für die naturliebenden Sims attraktiver zu machen, können Sie Bäume anpflanzen sowie Flüsse, Seen und Wasserfälle hinzufügen.

Bäume

Kosten: 3 DM pro Klick

Platzbedarf: 1 Kachel

Jeder Klick mit der Maustaste setzt einen Baum in die Landschaft. Durch Festhalten der Maustaste können Sie mehrere Bäume gleichzeitig pflanzen und dabei gleichmäßig über das Land verteilen. Auf diese Weise verwandeln sich karge Steppenlandschaften in dichte Wälder.

Gewässer

Kosten: 100 DM pro Kachel

Platzbedarf: 1 Kachel

Mit diesem Werkzeug können Sie Felder mit Wasser versehen, ohne die Höhenlage zu beeinflussen. Klicken Sie schräg abfallende Kacheln an, entsteht an diesen Stellen ein Wasserfall.

Notfall

Kostenlos

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie im Falle einer Katastrophe (nur dann!) Truppen in die Krisengebiete schicken. Für jedes Polizeirevier und jede Feuerwache existiert ein Symbol.

Polizei einsetzen

Plazieren Sie eines der Symbole in das Krisengebiet, wird an dieser Stelle eine Einheit stationiert. Zu den Aufgaben der Polizei gehört es, hysterische Sims in Schach zu halten und Ausschreitungen zu schlichten.

Feuerwehr einsetzen

Mit diesem Werkzeug können Sie Feuerwehrkommandos in Katastrophengebiete entsenden. Hauptaufgabe der Feuerwehr ist es, Brände zu löschen aber auch bei allen Naturkatastrophen einzugreifen.

Militär einsetzen

Haben Sie der Regierung einen Militärstützpunkt zugebilligt, können Sie im Falle einer Katastrophe auch von Ihren Truppen Gebrauch machen. Das Militär übernimmt sowohl Aufgaben der Feuerwehr als auch der Polizei.

Elektrizität

Damit die Sims ihre Abende nicht bei Kerzenlicht verbringen müssen, leiten Sie per Kraftwerk und Stromleitungen Elektrizität in ihre Häuser.

Stromleitungen

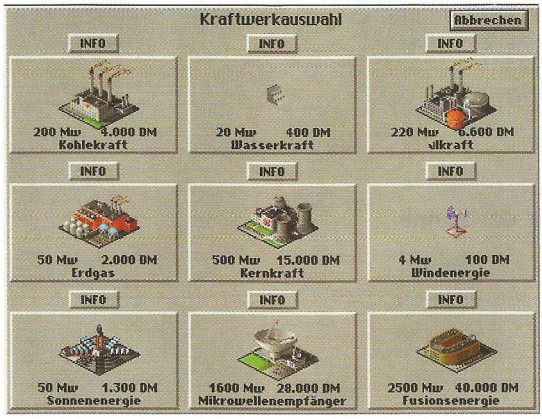
Kosten: 2 DM pro Kachel an Land, 10 DM pro Kachel für Hochkabel über Wasser.

Platzbedarf: 1 Kachel

Stromleitungen stellen die Verbindungen zwischen Stromerzeuger und -verbraucher dar. Diese können sowohl über Berge als auch über Flüsse hinweg verlegt werden.

Kraftwerke

Unter diesem Menüpunkt stehen mindestens drei, höchstens jedoch neun verschiedene Kraftwerke zur Auswahl, deren Verfügbarkeit an den jeweiligen Zeitabschnitt gebunden ist. Die *Info*-Schaltflächen geben Ihnen Auskunft über die Vor- und Nachteile des jeweiligen Kraftwerks.



Kohlekraftwerke

Kosten: 4.000 DM

Platzbedarf: 4 x 4 Kacheln

Sie beziehen ihre Energie durch die Verbrennung von Kohle.

Wasserkraftwerke

Kosten: 400 DM

Platzbedarf: 1 x 1 Kachel

Durch ihre Turbinen wird Wasser geschleust, welches wiederum Generatoren antreibt.

Ölkraft

Kosten: 6.600 DM

Platzbedarf: 4 x 4 Kacheln

In einem Ölkraftwerk wird Energie durch Verbrennen von Öl gewonnen.

Erdgas

Kosten: 2.000 DM

Platzbedarf: 4 x 4 Kacheln

Erdgaskraftwerke beziehen ihre Energie aus der Verbrennung von Erdgas.

Kernkraft

Kosten: 15.000 DM

Platzbedarf: 4 x 4 Kacheln

Diese Energie wird durch Kernspaltung, z. B. von Uran, erzeugt.

Windenergie

Kosten: 100 DM

Platzbedarf: 1 x 1 Kachel

Hochmoderne Windradanlagen werden durch den Wind angetrieben.

Sonnenenergie

Kosten: 1.300 DM

Platzbedarf: 4 x 4 Kacheln

Die riesigen Solarzellen profitieren vom Licht der Sonne.

Mikrowellenempfänger

Kosten: 28.000 DM

Platzbedarf: 4 x 4 Kacheln

Sonnenenergie wird durch Satelliten gebündelt und zu einem riesigen Parabolspiegel gesendet.

Fusionsenergie

Kosten: 40.000 DM

Platzbedarf: 4 x 4 Kacheln

In einem Fusionskraftwerk werden Kerne verschmolzen, anstatt wie beim Atommeiler gespalten.

Wassernetz

Zum Wassernetz gehören mehrere Komponenten, die sich gegenseitig ergänzen.

Leitungen

Kosten: 3 DM pro Kachel

Platzbedarf: 1 x 1 Kachel

Wasserleitungen überbrücken die Strecken zwischen den Wasserpumpen und den Hausanschlüssen. Dabei können sie sowohl unter Flüssen als auch durch Berge und Gewässer verlegt werden. Sobald Sie dieses Werkzeug anklicken, wird in den Untergrundmodus umgeschaltet. Jeder Mausklick setzt ein Leitungsstück ab.

Wasserpumpe

Kosten: 100 DM

Platzbedarf: 1 x 1 Kachel

Sie fördern das Wasser an die Erdoberfläche und können sowohl als Brunnen verwendet werden als auch an Süßwasserseen zum Einsatz kommen.

Wasserturm

Kosten: 250 DM

Platzbedarf: 2 x 2 Kacheln

In den naßkalten Wintermonaten, wenn reichlich Wasser vorhanden ist, kann im Wasserturm überschüssiges Wasser gespeichert werden, auf das in trockenen Sommermonaten zurückgegriffen werden kann.

Aufbereitung (Kläranlage)

Kosten: 500 DM

Platzbedarf: 2 x 2 Kacheln

Das verschmutzte Wasser kommt via Kanalisation in die Kläranlagen der Stadt und tritt von dort wieder in den natürlichen Kreislauf. Auf diese Weise kann das Defizit in den heißen Jahreszeiten verringert werden.

Entsalzung

Kosten: 1.000 DM

Platzbedarf: 3 x 3 Kacheln

In Küstenregionen kann sich der Bau von Entsalzungsanlagen lohnen, wenn die Süßwasserseen nicht genügend Trinkwasser liefern können.

Belohnungen

Neben den ständig in der Stadtwerkzeugleiste vorhandenen Gebäudetypen gibt es auch eine Reihe von Bauwerken, die Ihnen bei Erreichen einer bestimmten Bevölkerungszahl „überreicht" werden.

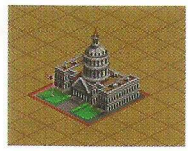
Bürgermeisterhaus

Kosten: Gratis

Platzbedarf: 2 x 2 Kacheln

Das schmucke Häuschen erhalten Sie ab 2.000 Bürgern. Hier ist Ihre Residenz, von der aus Sie Ihre Stadt regieren.

Rathaus



Kosten: Gratis

Platzbedarf: 3 x 3 Kacheln

Erreichen Sie eine Stadtgröße von 10.000 Sims, steht Ihnen ein Rathaus zur Verfügung. Mit dem *Abfrage*-Werkzeug steht Ihnen zudem ein hilfreiches Analyse-Instrument über die Verteilung der einzelnen Gebäudearten auf die Stadt zur Verfügung.

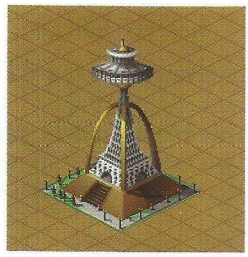
Statue

Kosten: Gratis

Platzbedarf: 1 x 1 Kachel

Die Statue ist das Wahrzeichen Ihrer Stadt. Aufstellen dürfen Sie Ihr Denkmal, wenn Sie mindestens 20.000 Bewohner in die Stadt gelockt haben. Kostenlos ist auch der Taubenbefall, mit dem sich Ihr bronzener Doppelgänger herumärgern muß.

Braun-Lama-Kuppel



Kosten: Gratis

Platzbedarf: 4 x 4 Kacheln

Die Lama-Kuppel, verfügbar ab 30.000 Sims, ist mehr als nur ein imposantes Bauwerk, sondern die zentrale Anlaufstelle für alle schaulustigen Sims. Von ihr wird unter anderem Bungeespringen durchgeführt.

Arkologien

Kosten: 100.000 - 200.000 DM

Platzbedarf: 4 x 4 Kacheln

Dabei handelt es sich um gigantische Gebäude, die bis zu 65.000 Sims aufnehmen können. Allerdings können Sie erst ab 120.000 Einwohnern eingesetzt werden. Sie sind der letzte Leckerbissen, den Sie als Belohnung absahnen können.

Militärstützpunkt

Kostenlos

Ab einer Einwohnerzahl von 60.000 wird Ihnen einer von vier verschiedenen Militärstützpunkten angeboten. Nähere Informationen zu diesem Thema entnehmen Sie bitte dem Kapitel *Eine starke Truppe: Militär.*

Straßen

Um die Infrastruktur Ihrer Stadt effektiv auszubauen, benötigen Sie auf jeden Fall Straßen. Außerdem lieben es die Sims, mit dem Auto zu fahren.

Straße

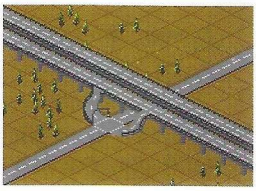
Kosten: 10 DM pro Kachel, Brücken je nach Ausführung (siehe Kapitel *Karten und Übersichten*)

Instandhaltung: 1 DM für zehn Kacheln, Brücken 2 DM für fünf Kacheln

Platzbedarf: 1 x 1 Kachel

Das ist das am einfachsten zu bedienende Werkzeug dieser Leiste: Ein Klick setzt ein Straßenstück ab. Wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten, können Sie lange Strekken verlegen, ohne jede Kachel einzeln anklicken zu müssen. Schneiden sich zwei Straßen, entstehen Kreuzungen. Ein Klick auf eine Wasserkachel öffnet ein Menü, aus dem Sie einen Brückentyp auswählen dürfen, mit dem Flüsse und Seen überquert werden können.

Schnellstraße



Kosten: 100 DM pro Abschnitt

Instandhaltung: 1 DM pro Abschnitt

Platzbedarf: 2 x 2 Kacheln

Die Schnellstraße ermöglicht den Sims, auf dem Weg zur Arbeit schneller voranzukommen, zumal sie mehrere Fahrspuren besitzt und dadurch höhere Verkehrsaufkommen bewältigen kann. Schnellstraßen werden ebenso wie andere Straßen plaziert.

Tunnel

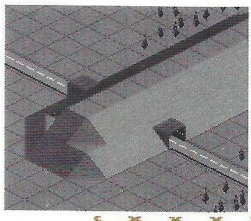
Kosten: 150 DM pro Tunnelabschnitt

Instandhaltung: 2 DM für fünf Kacheln

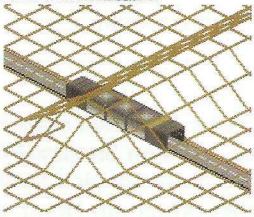
Platzbedarf: 1 x 1 Kachel

Mit einer Unterführung können Straßen im Inneren eines Bergs verlegt werden. Der Bau der Tunnels ist nicht an allen Stellen möglich. Sie benötigen dazu eine Schräge, die von beiden Seiten zugänglich ist, weder verbaut noch von einem Wasserfall belegt wird. Durch einen Klick auf die gewünschte Kachel erscheint ein Ingenieurbericht, der Ihnen darüber Auskunft gibt, ob der Bau überhaupt möglich ist und wieviel er kosten wird. Ein Tunnel kann dabei nicht von einem anderem Tunnel, weder auf derselben noch auf einer anderen Ebene, gekreuzt werden.

Vor dem Bau des Tunnels informiert Sie ein Ingenieurbericht über die Kosten.

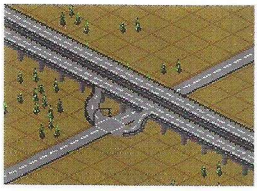


Tunnels können nur an Schrägen errichtet werden.



In der Untergrundansicht wird der Verlauf des Tunnels sichtbar.

Auffahrt



Kosten: 25 DM

Platzbedarf: 1 x 1 Kachel

Die Auffahrt ermöglicht den Zugang zur Schnellstraße. Um eine Auffahrt plazieren zu können, muß vorher ein Schnellstraßenstück vorhanden sein.

Bushaltestelle

Kosten: 250 DM

Platzbedarf: 2 x 2 Kacheln

Bushaltestellen fungieren als Pendelstationen, zwischen denen Omnibusse mehrere Haltestellen anfahren und somit das Verkehrsaufkommen drosseln. Die Stationen müssen direkt an einen Straßenabschnitt gebaut werden; an Gleisen, Schnellstraßen und Auffahrten bleiben sie wirkungslos. Damit das Bussystem funktioniert, benötigen Sie mindestens zwei Haltestellen.

Gleise

Die Gleise sind eine zwar umweltfreundliche und platzsparende, gleichzeitig aber auch sehr teure Alternative zum Straßenverkehr.

S-Bahn

Kosten: 25 DM pro Schienenstück

Instandhaltung: 1 DM für fünf Kacheln

Platzbedarf: 1 x 1 Kachel

Die S-Bahn fährt nur oberhalb der Erdoberfläche, kann aber durch entsprechende Verbindungen in das unterirdische System eingeflochten werden. Jeder Klick verlegt ein Schienenteil in der Größe einer Kachel.

U-Bahn

Kosten: 100 DM pro Röhrenabschnitt

Instandhaltung: 2 DM für fünf Kacheln

Platzbedarf: 1 x 1 Kachel

Im Gegensatz zur S-Bahn verkehrt die U-Bahn nur unterirdisch. Sie ist hauptsächlich für den Kurzstreckenverkehr in Ballungsgebieten gedacht. Zur Verlegung der Röhren wird in die Untergrundansicht umgeschaltet.

S-Bahn-Station

Kosten: 500 DM

Platzbedarf: 2 x 2 Kacheln

S-Bahn-Stationen machen es den Sims erst möglich, die S-Bahn zu benutzen. Sie werden unmittelbar neben den Gleisen plaziert.

U-Bahn-Station

Kosten: 250 DM

Platzbedarf: 1 x 1 Kachel

In U-Bahn-Stationen besteigen die Sims die U-Bahn. Plaziert werden sie direkt in den Schienenröhren.

U-Bahn<—>S-Bahn

Kosten: 250 DM

Platzbedarf: 1 x 1 Kachel

Möchten Sie Verbindungen zwischen S-Bahn und U-Bahn schaffen, wählen Sie diese Funktion an. Auf diese Weise können Passagiere zwischen dem Schienenverkehr über und unter der Erdoberfläche pendeln.

Häfen

Häfen sind von elementarer Bedeutung für die Wirtschaft. Seehäfen sind für die Industrie wichtig, Flughäfen für den Handel und den Dienstleistungssektor.

Seehafen

Kosten: 150 DM pro Kachel

Platzbedarf: Größe frei wählbar

Sie werden an Küsten und großen Flüssen errichtet. Durch Klicken, Festhalten und Ziehen können Sie dem Seehafen beliebig große Flächen zuweisen.

Flughafen

Kosten: 250 DM pro Kachel

Platzbedarf: Größe frei wählbar

Flughäfen werden zumeist im Landesinneren gebaut, können aber auch an Küsten verlegt werden. Errichten Sie Flughäfen auf dieselbe Art und Weise wie Seehäfen, indem Sie ihnen Flächen zuordnen.

Wohngebiete

Dieses Werkzeug ermöglicht es Ihnen, einzelne Bezirke Ihrer Stadt in Wohngebiete einzuteilen. Ziehen Sie mit der Maus beliebig große Flächen auf.

Geringe Bevölkerungsdichte

Kosten: 5 DM pro Kachel

Platzbedarf: Größe frei wählbar

Eine geringe Bevölkerungsdichte macht sich durch kleinere Häuser bemerkbar, was zur Folge hat, daß dort weniger Sims wohnen können.

Hohe Bevölkerungsdichte

Kosten: 10 DM pro Kachel

Platzbedarf: Größe frei wählbar

Bei hoher Bevölkerungsdichte können sich automatisch mehr Einwohner ansiedeln, da die Häuser mehrstöckig gebaut werden.

Gewerbegebiete

In Gewerbegebieten sind überwiegend Büros, Einkaufszentren und Geschäfte zu finden. Durch Festhalten der Maustaste können Sie die Flächen nach Wunsch eingrenzen.

Geringes Gewerbeaufkommen

Kosten: 5 DM pro Kachel

Platzbedarf: Größe frei wählbar

Bei geringem Gewerbeaufkommen entstehen kleine Geschäfte, die auf einer Kachel Platz finden.

Hohes Gewerbeaufkommen

Kosten: 10 DM pro Kachel

Platzbedarf: Größe frei wählbar

Ein hohes Gewerbeaufkommen läßt Bürogebäude bis zu einer Größe von 3 x 3 Kacheln entstehen.

Industriegebiete

Auf Gebieten, die der Industrie zugeordnet sind, entstehen Fabriken und Lagerhallen. Die Größe der Flächen können Sie nach Belieben festlegen.

Geringes Industrieaufkommen

Kosten: 5 DM pro Kachel

Platzbedarf: Größe frei wählbar

Es entstehen kleine, überschaubare Fabrikgelände, die aber ebenfalls einen hohen Schadstoffausstoß ausweisen.

Hohes Industrieaufkommen

Kosten: 10 DM pro Kachel

Platzbedarf: Größe frei wählbar

In Gebieten mit hohem Industrieaufkommen sind die Fabriken auf wenigen Quadratmetern geballt angeordnet und belegen bis zu 3 x 3 Kacheln.

Bildung

Der Bildungsgrad der Sims wird als BQ (Bildungsquotient) bezeichnet. Je höher der BQ, desto größeres Interesse zeigen die High-Tech-Unternehmen an Ihrer Stadt.

Schule

Kosten: 250 DM

Instandhaltung: 25 DM

Platzbedarf: 3 x 3 Kacheln

Dieses Gebäude hat den Status einer herkömmlichen Grund-, Haupt- und Realschule. Sie ist das entscheidende Element einer guten Ausbildung.

Hochschule

Kosten: 1.000 DM

Instandhaltung: 100 DM

Platzbedarf: 4 x 4 Kacheln

Die Hochschule ist eine Art höhere und weiterführende Schule, die vom Gymnasium bis zur Universität reicht.

Bibliothek

Kosten: 500 DM

Platzbedarf: 2 x 2 Kacheln

Nach der Schulzeit verlieren die Sims langsam aber sicher ihr Bildungsniveau wieder. Durch Bibliotheken kann das wachsende Defizit nahezu ausgeglichen werden.

Museum

Kosten: 1.000 DM

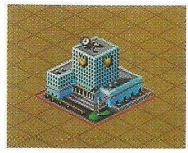
Platzbedarf: 3 x 3 Kacheln

Museen haben eine ganz ähnliche Funktion wie Bibliotheken. Auch sie tragen zur Erhaltung des angeeigneten Wissens bei.

Städtische Dienste

Unter dieser Funktion wurden alle Gebäude zusammengefaßt, die für die Sicherheit und Gesundheit der Sims benötigt werden.

Polizeirevier



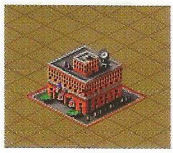
Kosten: 500 DM

Instandhaltung: 100 DM

Platzbedarf: 3 x 3 Kacheln

Auf einer Polizeiwache werden allerlei große oder kleine Delikte bearbeitet, angefangen von gestohlenen Fahrrädern bis hin zu Mord und Totschlag. Für die Schurken steht selbstverständlich auch eine Gefängniszelle bereit.

Feuerwache



Kosten: 500 DM

Instandhaltung: 100 DM

Platzbedarf: 3 x 3 Kacheln

Die Feuerwache fungiert in erster Linie als Brandlöscher, die Feuerwehrleute holen jedoch auch Katzen von Bäumen oder retten verunglückte Autofahrer.

Krankenhaus

Kosten: 500 DM

Instandhaltung: 75 DM

Platzbedarf: 3 x 3 Kacheln

In der Klinik werden die kranken Sims wieder gesundgepflegt.

Gefängnis

Kosten: 3.000 DM

Platzbedarf: 4 x 4 Kacheln

In das Gefängnis werden die gemeingefährlichen Verbrecher Ihrer Stadt gesteckt, damit sie ihre Strafe absitzen und den friedliebenden Bürgern nicht mehr gefährlich werden können.

Freizeit

Ein vielfältiges Erholungsangebot lockt Touristen in die Stadt und läßt die Sims über so manche Unzulänglichkeit (z. B. Umweltverschmutzung) hinwegblicken.

Kleiner Park

Kosten: 20 DM

Platzbedarf: 1 x 1 Kachel

Unter schattigen Bäumen können die Großstadteinwohner für ein paar Stunden Erholung finden und vom Alltagsstreß ausspannen.

Großer Park

Kosten: 150 DM

Platzbedarf: 3 x 3 Kacheln

Ein großer Park bietet zusätzliche Attraktionen, wie z. B. Abenteuerspielplätze, Rutschen, Wippen usw.

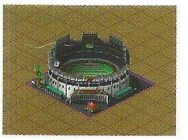
Zoo

Kosten: 3.000 DM

Platzbedarf: 3 x 3 Kacheln

Im Zoo gibt es für die Sims allerhand exotische Tiere zu bestaunen, wobei die Abwechslung aber sehr zu wünschen übrig läßt.

Stadion



Kosten: 5.000 DM

Platzbedarf: 4 x 4 Kacheln

Die Sportarenen können einer von fünf Sportarten zugeordnet werden. Zudem dürfen Sie den Namen des Teams nach Belieben festlegen.

Jachthafen

Kosten: 1.000 DM

Platzbedarf: 3 x 3 Kacheln

An den Kais ankert der ganze Stolz der Sims: die Jachten. Ob am Wochenende oder alltags, wenn sie eine freie Minute finden, machen sie sich auf den Weg, um sich so richtig den Wind um die Ohren blasen zu lassen. Jachthäfen können nur an Ufern gebaut werden.

Die folgenden Werkzeuge können kostenlos in Anspruch genommen werden.

Schilder

Besonders markante Orte, Straßen oder Gebäude können Sie durch ein Schild hervorheben. Klicken Sie mit dem aktivierten Werkzeug eine Kachel an, erscheint ein Fenster für die Beschriftung des Schilds. Nach der Bestätigung der Schaltflächen *Fertig* erscheint die Hinweistafel an der gewünschten Stelle.

Abfrage

Jedes Gebäude kann mit dieser Funktion angeklickt werden, worauf detaillierte Informationen zum jeweiligen Bauwerk angezeigt werden. Nähere Informationen finden Sie im Kapitel *Mikrosimulatoren: Die kleinen Dinge des Lebens.*

Drehung in entgegengesetzte Uhrzeigerrichtung

Die Perspektive erhält eine Drehung von 90° in entgegengesetztem Uhrzeigersinn.

Drehung im Uhrzeigersinn

Dieses Werkzeug ermöglicht Ihnen die Drehung des Blickwinkels um 90° im Uhrzeigersinn.

Verkleinern/Vergrößern

Die Stadt kann mit der Lupe aus drei unterschiedlichen Perspektiven betrachtet werden.

Zentrieren

Mit diesem Werkzeug können Sie beliebige Objekte in die Mitte des *Stadt*-Fensters bewegen.

Karten-Fenster

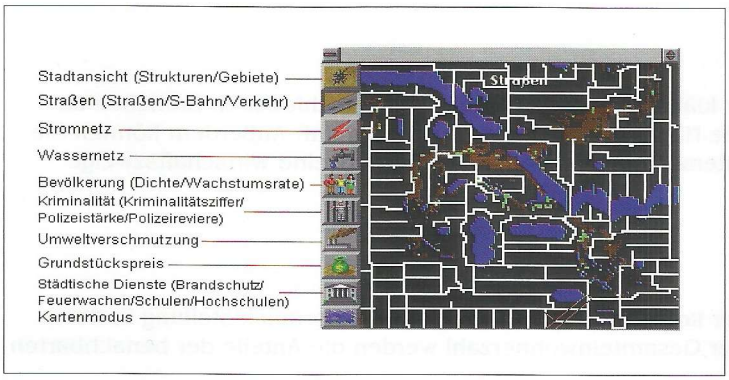


Diagramm-Fenster

Freunde von Liniencharts kommen hier voll auf ihre Kosten. Zu allen wichtigen Bereichen werden aussagekräftige Diagramme angezeigt.

Rubrik	Kenn-buchstabe	Farbe	Inhalt
Stadtgröße	S	Braun	Gesamtbevölkerung in Tausend
Einwohner	R	Hellgrün	Kinder, Senioren, nicht beschäftigte Ehegatten in Tausend
Handel	C	Blau	Beschäftigte des Dienstleistungssektors in Tausend
Industrie	I	Gelb	Beschäftigte in der Industrie in Tausend
Verkehr	T	Hellgrau	Durchschnittliches Verkehrsaufkommen in Autos/Minute
Umweltverschmutzung	P	Braun	Grad der Umweltverschmutzung
Wert	V	Dunkelgrün	Durchschnittlicher Wert eines Grundstücks in D-Mark
Kriminalität	X	Braun	Vorfälle pro Jahr pro 1.000 Einwohner
Strom %	p	Rot	Restkapazität der Kraftwerke in Prozent
Wasser %	w	Blau	Restkapazität des Wassernetzes in Prozent
Gesundheit	h	Weiß	Durchschnittliche Lebenserwartung eines Sims in LE
Bildung	e	Pink	Durchschnittlicher Bildungsgrad in BQ
Arbeitslosigkeit	u	Violett	Anteil der Arbeitslosen in %
BSP (Bruttosozialprodukt)	g	Blau	Güter und Dienstleistungen der SimNation
Bev. d. St.	n	Weiß	Gesamtbevölkerungszahl der SimNation in Milliarden
Bankrate	B	Türkis	Aktueller Bundeszinssatz

Bevölkerungs-Fenster

Beim Klicken auf diese Schaltfläche erhalten Sie Informationen über den derzeitigen Bildungs- und Gesundheitszustand sowie über die Arbeitskraft der Bevölkerung.

Industrie-Fenster

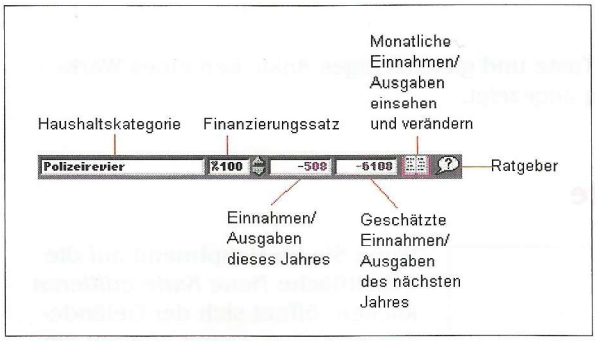
Das *Industrie*-Fenster klärt Sie über die Anteile der verschiedenen Branchen an Ihrer Industrie und die Nachfrage nach den Produkten auf. Außerdem können Sie in diesem Fenster unterschiedliche Steuersätze für einzelne Wirtschaftszweige festlegen.

Nachbarn-Fenster

Maximal vier Anrainer konkurrieren mit Ihnen um die Vormachtstellung in der SimNation. Neben der Gesamteinwohnerzahl werden die Anteile der benachbarten Städte angezeigt.

Budget-Fenster

Per Mausklick erhöhen oder senken Sie die Vermögenssteuern, geben Anleihen zur Finanzierung Ihrer Bauvorhaben aus, setzen Verordnungen in Kraft und weisen einzelnen Bereichen wie Polizei, Bildung usw. Steuergelder zu.



Bedarfsanzeige

Der Nachfragebalken teilt Ihnen mit, welche der drei Gebietsarten vorrangig benötigt wird (+) und bei welchem ein Überangebot besteht (-).

Gebäude anzeigen

Alle Bauwerke werden vorübergehend ausgeblendet.

Schilder anzeigen

Aufgestellte Hinweistafeln können ausgeblendet werden.

Infrastruktur anzeigen

Dieses Werkzeug aktiviert die Anzeige von Straßen sowie S- und U-Bahnen bzw. U-Bahn-Stationen, Stromleitungen und Wasserpumpen.

Gebiete anzeigen

In der Oberflächenansicht verschwinden durch Anklicken dieser Schaltfläche alle Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete, während in der Untergrundansicht die Gebiete mit den kennzeichnenden Farben lediglich umrissen und nicht ausgemalt werden.

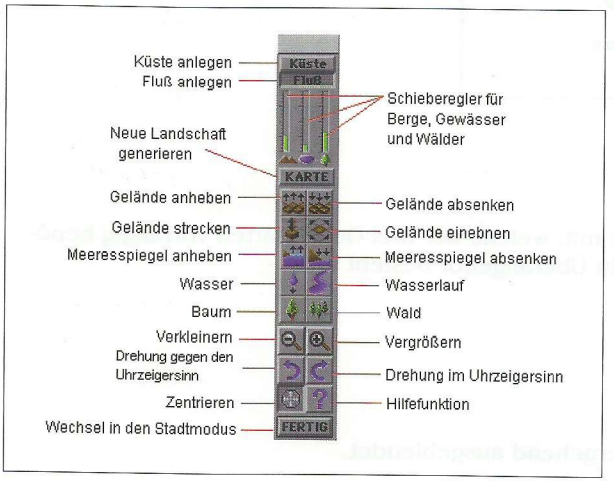
Untergrund anzeigen

Zum Verlegen von Wasserleitungen und U-Bahn-Schächten wechseln Sie in die Untergrund-Ansicht.

Hilfe

Durch Festhalten der «Umschalt»-Taste und gleichzeitiges Anklicken eines Werkzeugs wird eine kurze Erläuterung angezeigt.

Die Gelände-Werkzeugleiste



Wenn Sie im Hauptmenü auf die Schaltfläche *Neue Karte editieren* klicken, öffnet sich der Gelände-Editiermodus. Damit können Sie ein Terrain ganz nach Ihren Wünschen kreieren.

Küste anlegen

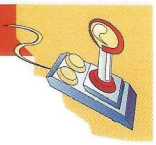
Mit diesem Werkzeug können Sie Ihrer Landschaft eine Küste hinzufügen.

Fluß anlegen

Ein breiter Fluß durchzieht das zukünftige Stadtgebiet.

Schieberegler

Mit den Reglern stellen Sie ein, wie hoch der Anteil an Bergen, Wasser und Bäumen auf dem Gelände sein soll.



Neue Landschaft erzeugen

KARTE Dieses Werkzeug erstellt Ihnen eine Landschaft mit den von Ihnen gewünschten Kriterien.

Anheben

Täler können mit diesem Werkzeug zu ebenen Flächen aufgefüllt und Hügel zu Bergen aufgeschichtet werden.

Absenken

Mit dieser Funktion können Sie Berge herabsetzen und tiefer gelegene Flächen zu Seen machen, vorausgesetzt, daß der Meeresspiegel unterschritten wird.

Gelände strecken

Klicken Sie eine Kachel an, halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie den Cursor in die gewünschte Richtung. Dadurch wird ein Gebirgszug kreiert.

Einebnen

Umliegende Berge und Vertiefungen werden auf die gleiche Höhenlage wie die zuerst angeklickte Kachel angepaßt.

Meeresspiegel anheben

Der Meeresspiegel hebt sich um 50 cm.

Meeresspiegel absenken

Der Meeresspiegel wird um 50 cm abgesenkt.

Wasser plazieren

Ihre Landschaft wird Kachel für Kachel mit Wasser versehen.

Wasserlauf plazieren

Dieses Werkzeug erstellt per Zufall einen kleinen Fluß. Klicken Sie hügeliges Gelände an, entstehen ausgedehnte Wasserfälle.

Baum plazieren

Jeder Klick erzeugt genau einen Baum auf der Kachel.

Wald plazieren

Dieses Werkzeug setzt ganze Wälder ab.

Fertig

Hat die Landschaft das gewünschte Aussehen, startet diese Funktion die Gründung Ihrer Stadt.

Alle nachfolgenden Symbole entsprechen den Icons in der Stadtwerkzeugleiste.

Wenn nichts mehr geht

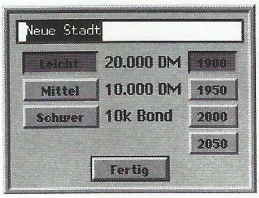
Für alle, die sich mit zahlreichen Anfangsproblemen herumschlagen und eine solide Basis für Ihre Stadt suchen, ist im folgenden ein Einstieg in zehn Schritten zusammengestellt, mit deren Hilfe der Bürgermeister-Karriere nichts mehr im Weg steht.

Meine erste Stadt in zehn Schritten

Sie können - außer in den Szenarios - aus einer kleinen Ansiedlung eine Weltstadt mit mehreren Millionen Einwohnern, den Sims, aus dem Boden stampfen. Ihr Gebiet ist in Felder, sogenannte Kacheln, unterteilt, die mit Gebäuden, Straßen, Strom- und Wasserleitungen nach Belieben bebaut werden können. Ihnen steht ein Budget zur Verfügung, das Sie für die Finanzierung und Instandhaltung der Infrastruktur benötigen. Dessen Höhe können Sie u. a. durch die Änderung des Steuersatzes beeinflussen und die Verwendung des Etats bestimmen. Bei SimCity 2000 gibt es - außer in den Szenarios - keine Gewinnvorgabe; trotzdem wird wohl jeder Architekt eine möglichst profitable, schöne Stadt errichten wollen. Wer noch keine Erfahrungen mit dem neuen Maxis-Hit sammeln konnte, sollte sich zunächst unser Tutorial zu Gemüte führen.

1. Schritt

Nachdem Sie im Hauptmenü *Neue Stadt beginnen* angewählt haben, erscheint ein Fenster, in dem Sie drei Einstellungen vornehmen können: den Schwierigkeitsgrad, das Jahr, in dem Sie beginnen möchten, und den Namen, der der Stadt gegeben werden soll. Für einen Einsteiger empfiehlt sich der leichteste Schwierigkeitsgrad.



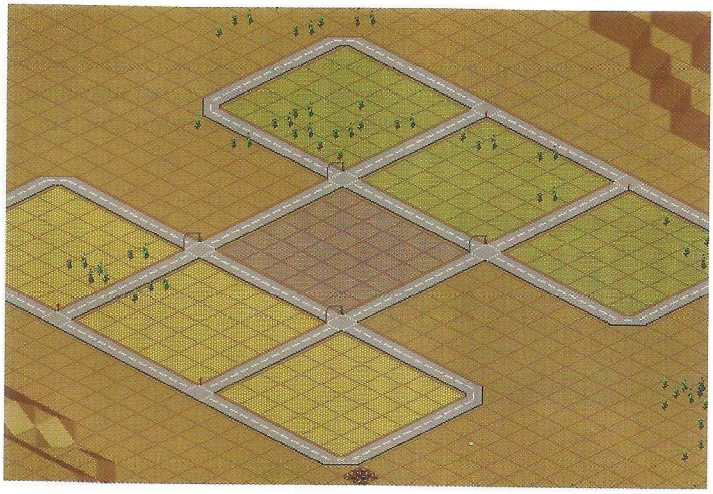
2. Schritt

Es erscheint eine Zeitung - Ihre eigene Zeitung wohlgemerkt! -, in der von der Gründung Ihrer Stadt berichtet wird. Klicken Sie auf die Schlagzeile oder auf einen der Artikel, können Sie deren Inhalt erfahren. Oft erweisen sich die Zeitungen als nützlich, da sie Problemursachen durch indirekte oder deutlich formulierte Artikel aufdecken. Nachdem Sie die Zeitung nun gelesen haben (oder auch nicht), klicken Sie das kleine Feld in der linken oberen Ecke an. Auf diese Weise wird die Zeitung geschlossen.

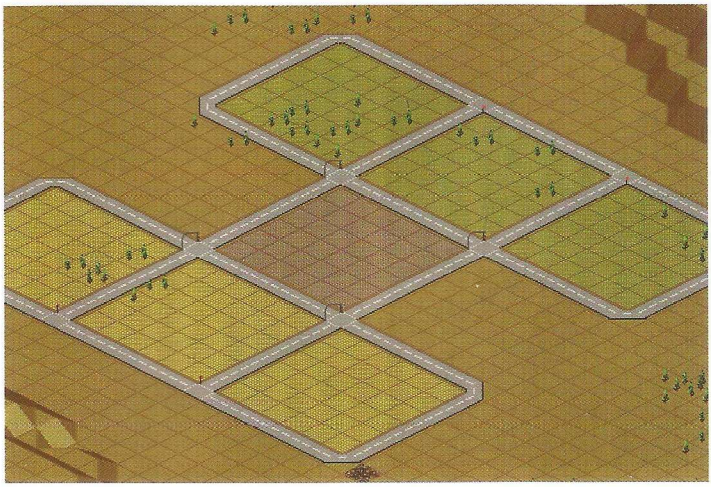
3. Schritt

Wählen Sie im Menü *Geschwindigkeit* den Pause-Modus an, damit Sie sich erst einmal in Ruhe in Ihrer Stadt und auf dem Bildschirm umsehen können. Links auf dem Bildschirm befindet sich die Stadtwerkzeugliste. Die Titelleiste beinhaltet Datum, Name der Stadt und das Ihnen zur Verfügung stehende Geld. Ganz oben auf dem Bildschirm sehen Sie die einzelnen Menüs: *Datei, Optionen, Katastrophen, Fenster* und *Zeitungen*. Wählen Sie für den Anfang unter dem Menü *Katastrophen Keine Katastrophen* an.

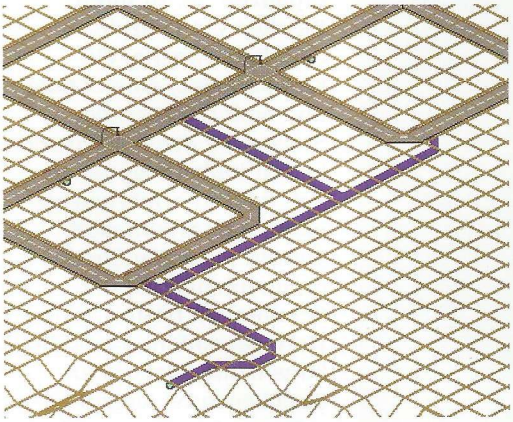
4. Schritt



Errichten Sie mit dem Werkzeug *Wohngebiete* zunächst nebeneinander drei Wohnblöcke à 6x6 Quadraten. Dies geschieht folgendermaßen: Klicken Sie irgendein Feld auf möglichst flacher Landschaft an und halten Sie die Maustaste gedrückt. Jetzt bewegen Sie Ihre Maus sechs Felder in eine beliebige Richtung. Ziehen Sie nun ein Quadrat auf, indem Sie im 90-Grad-Winkel eine andere Richtung einschlagen. Lassen Sie die Maustaste los. Es erscheint ein Quadrat von 6x6 grün gekennzeichneten Feldern. Das nennt man ein zugeordnetes Gebiet. Später, sobald Strom-, Wasser- und Straßenverbindungen geschaffen sind, werden diese Gebiete von den Sims erschlossen, d. h., die Sims bauen dann ihre Häuser darauf. Ziehen Sie zwischen und um Ihre Wohnblöcke herum Straßen. Verfahren Sie hier genauso wie bei der Gebietszuordnung, achten Sie jedoch darauf, daß Sie die Gebiete nicht versehentlich mit Straßen zubauen. Anschließend gliedern Sie noch einen Gewerbeblock und drei Industrieblöcke an. Diese verhältnismäßige Aufteilung von Blöcken erweist sich besonders zu Anfang als geradezu optimal.



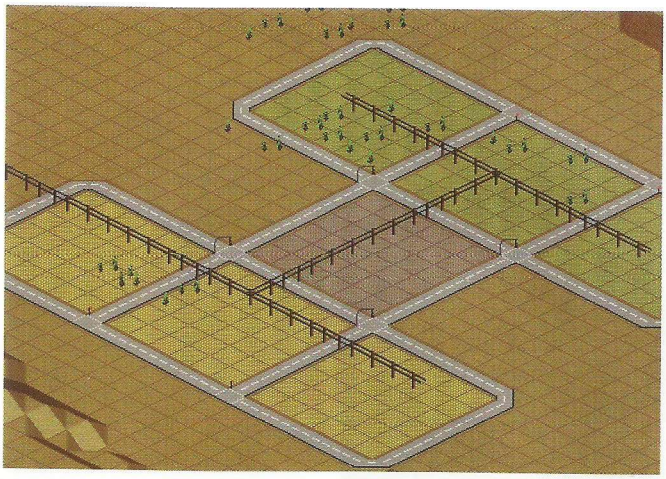
5. Schritt



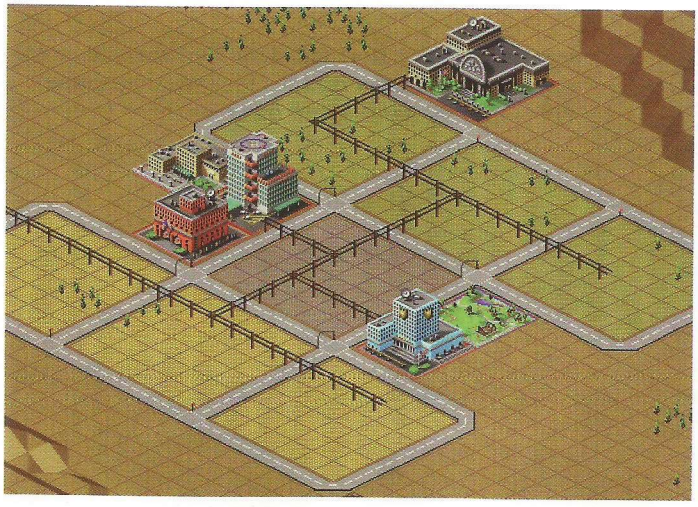
Suchen Sie sich einen Fluß oder See und stellen Sie dort mit dem Werkzeug *Wasserpumpen* etwa drei bis vier Wasserpumpen auf. Klicken Sie auf das Werkzeug *Leitungen*, und die Kartenansicht wechselt automatisch, so daß Sie unter der Erde Wasserleitungen bis zu den Blocks ziehen können. Gebäude, die auf zugeordneten Gebieten entstehen, bringen Ihren eigenen Wasseranschluß mit sich, sobald sie von den Sims erschlossen werden. Aus diesem Grund genügt es, wenn die Wasserleitungen nur in den jeweiligen Block hineinragen. Um die Ansicht wieder zu wechseln, klicken Sie das *Untergrund*-Werkzeug an.

6. Schritt

Für ein Kraftwerk sind aufgrund der Umweltverschmutzung besonders abgelegene Plätze wie der Kartenrand geeignet. Wenn Sie, unter Verwendung des *Kraftwerk*-Werkzeugs, ein beliebiges Kraftwerk plaziert haben, ziehen Sie mit dem *Stromleitungen*-Werkzeug Stromleitungen durch die Gebiete hindurch bis zu den Wasserpumpen. Achten Sie darauf, keine Lücken im Leitungsnetz zu hinterlassen, sonst kann der Strom seine Zielorte nicht erreichen.



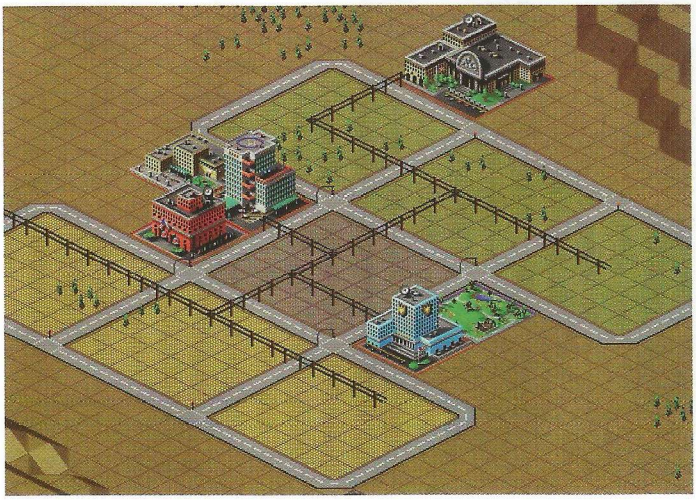
7. Schritt



Ergänzen Sie zu Ihren Blöcken ein Polizeirevier, eine Feuerwache, ein Krankenhaus, eine Schule und eine Hochschule. Stellen Sie das Polizeirevier in den Industriegebieten auf, da dort erfahrungsgemäß mehr Kriminalität auftritt. Plazieren Sie das Krankenhaus und die Schulen am besten in den Wohngegenden, damit die Sims keine allzuweiten Strecken zurücklegen müssen. Die Feuerwache wird in jedem Bereich gebraucht, deshalb sollte sie möglichst zentral errichtet werden. Alle diese Gebäude müssen ebenfalls mit Strom und Wasser versorgt werden!

8. Schritt

Senken Sie in Ihrem Budget (Schaltflächen mit Dollarzeichen) durch Anklicken der Dreiecke die finanzielle Unterstützung der Polizei auf 0%, die der Feuerwehr und der Gesundheit/Wohlfahrt auf 5% und die der Bildung auf 10%. Die Straßen müssen zu 100%



unterstützt werden, da sie sonst, aufgrund mangelnder Wartung, von der natürlichen Erosion zerstört werden und neu erbaut werden müssen. Die anderen Gebäude werden durch Absenken der Zuschüsse lediglich in Ihrer Funktion eingeschränkt.

9. Schritt

Schalten Sie nun von der *Pause*-Funktion auf die Geschwindigkeitsstufe *Lama* oder *Gepard*. Sie werden sehen, wie sich innerhalb kurzer Zeit eine Kleinstadt entwickelt. Nach etwa zwei Jahren werden Sie schon über 2.000 Einwohner verzeichnen können, was Ihnen neben dem ersten Erfolgserlebnis auch noch das Bürgermeisterhaus (Symbol *Belohnungen/Spezialgebäude*) einbringt. Achten Sie unbedingt auf den Nachfragegraphen in der Stadtwerkzeugliste. Zeigt er Pluswerte an, benötigen Sie entsprechend mehr Gebiete dieses Typs. Zeigt er Minuswerte an, sind zu viele Gebiete einer Art errichtet worden.

Ein Überschuß an nicht genutzten Gebieten kann durch den Bau sich ergänzender behoben werden. Das Aufheben zugeordneter Gebiete wäre reine Geldverschwendung. So können z. B. überschüssige Industriegebiete mit einer entsprechenden Anzahl von Wohngebieten ausgeglichen werden.

10. Schritt

Klicken Sie im *Budget*-Fenster die Sprechblasen mit den Fragezeichen an, geben Ihnen Experten jeweils fachspezifische Ratschläge zu den einzelnen Bereichen. Verlangen die Ratgeber höhere Zuschüsse oder zusätzliche Programme, sollten Sie nach Möglichkeit immer zufriedengestellt werden, zumal sie nur das Beste für die Stadt und die Sims wollen. Schnellen die benötigten Geldmittel zur Unterstützung von Polizeirevieren,

Feuerwachen, Krankenhäusern und Bildungsstätten durch das Wachstum der Stadt explosionsartig in die Höhe, empfiehlt sich der Bau weiterer Polizeireviere, Feuerwachen etc. Auf diese Weise kann der Prozentpegel wieder gesenkt werden.

Erste Hilfe bei typischen Einsteigerproblemen

Obwohl ich S- und U-Bahn-Schienen verlegt habe, verkehren keine Züge.

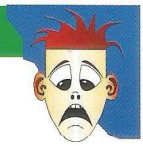
Das ist kein Wunder, da die Bewohner durch die Kanaldeckel in die U-Bahn-Züge klettern müßten. Im Ernst: Selbstverständlich benötigen Sie an den Endpunkten Ihrer Linie einen Bahnhof sowie an den dazwischenliegenden Punkten je eine Haltestelle. Ein S- bzw. U-Bahn-System besteht grundsätzlich aus einer ununterbrochenen Gleisverbindung und mindestens zwei Stationen. Sobald die Bahnhöfe plaziert und mit Elektrizität versorgt wurden, rollen die ersten Waggons durch die Landschaft. Beachten Sie außerdem, daß Häuser an den Schienen ohne anderweitige Verkehrsanbindung nur bezogen werden, wenn die nächste Haltestelle höchstens drei Kacheln entfernt ist. Ansonsten bleiben die Flächen (Wohnungen, Gewerbe, Industrie) leer.

Ich habe einen riesigen Flugplatz ausgewiesen, der allerdings nicht bebaut wird.

Flughäfen werden erst dann mit Hangars, Rollfeldern und Kontrolltürmen bestückt, wenn eine ausreichende Stromversorgung gewährleistet ist. Legen Sie also von mehreren Richtungen Leitungen an das Gelände heran; sobald genügend „Saft" fließt, heben die ersten Flugzeuge ab.

Welche Bedeutung kommt dem kleinen Helikopter zu, der dauernd durch meine Stadt schwirrt?

Ab und zu hören Sie aus dem Lautsprecher einen Funkspruch, der Ihnen „heavy traffic" meldet. Der Verkehrshubschrauber steuert gezielt die Gegenden an, in denen häufig Unfälle passieren oder die besonders staugefährdet sind. Überprüfen können Sie die Verkehrsdichte, indem Sie mit der *Abfrage*-Funktion auf den jeweiligen Straßenabschnitt



klicken. Donnern mehr als 44 Autos pro Minute über die Fahrspur, sollten Sie die Möglichkeiten des öffentlichen Personennahverkehrs (S- und U-Bahn, Buslinien) stärker in Ihre Planungen miteinbeziehen.

Warum lassen sich ab einem bestimmten Zeitpunkt keine Details über einzelne Gebäude mehr abrufen?

Mit dem *Abfrage*-Icon erfahren Sie teilweise sehr nützliche, teilweise völlig belanglose Fakten über besondere Gebäudetypen. Bei einem Klick auf das Gefängnis teilt Ihnen das Programm etwa mit, wie viele Knastbrüder sich hinter den schwedischen Gardinen tummeln und wie viele im letzten Jahr ausgebrochen sind. Diese Funktion bezeichnet Maxis als Mikrosimulatoren, die u. a. für Polizeireviere, Krankenhäuser, Spezialgebäude, Zoos und vieles mehr verfügbar sind. Aus Geschwindigkeitsgründen können allerdings nur die ersten 150 Simulatoren ständig aktualisiert werden, während alle späteren Gebäude nur mit Informationen zu Kriminalität, Luftverschmutzung, Grundstückswert usw. aufwarten. Näheres zu diesem Thema finden Sie im Kapitel *Die kleinen Dinge des Lebens: Mikrosimulatoren.*

Mein Gebiet wird ständig von Katastrophen heimgesucht. Wie kann ich das verhindern?

Je höher der Schwierigkeitsgrad ist, desto häufiger wird Ihre Stadt von Monstern, Erdbeben und anderen Ereignissen belästigt. Auf der niedrigsten Stufe wird es nur ab und zu passieren, daß ein Flugzeug über den Hochhäusern abstürzt. Haben Sie sich hingegen für den schwierigsten Grad entschieden, werden Sie - zusätzlich zu den finanziellen Problemen - mit Havarien am laufenden Band beschäftigt. Wenn Sie eine Zeitlang Ruhe vor Flächenbränden und anderen Ärgernissen haben möchten, können Sie im Menü *Katastrophen* den Eintrag *Keine Katastrophen* mit einem Häkchen versehen. Ab sofort werden Sie damit nicht mehr konfrontiert und können sich in Ruhe auf Ihre Regierungsgeschäfte konzentrieren. Diese Funktion können Sie im übrigen jederzeit wieder ausschalten.

Ich würde gerne ein Kernkraftwerk bauen. Warum erscheint es nicht in der Auswahlbox?

Beginnen Sie mit Ihrer Stadt im Jahr 1900, stehen lediglich drei verschiedene Kraftwerke zur Verfügung (Kohle, Wasser, Öl). Im Laufe der Zeit entwickeln die Erfinder andere Typen, die nach und nach in die Auswahl übernommen werden. Kernkraftwerke können Sie beispielsweise ab dem Jahr 1955 bauen, wobei der tatsächliche Termin um einige Jahre variieren kann. Eine detaillierte Übersicht, was Ihnen wann zusätzlich angeboten wird, entnehmen Sie dem Kapitel *Die Stromerzeugung mit Köpfchen.*

Welchen tieferen Sinn hat eigentlich die Schilder-Funktion?

Auswirkungen auf das Gedeihen Ihrer Stadt hat der Schilderwald nicht. Allerdings empfiehlt es sich bei größeren Städten, an einigen markanten Punkten diese Hinweiszeichen aufzustellen. Besonders bei der verkleinerten Darstellung der SimCity-2000-Welt verliert man leicht den Überblick und muß mit einigem Zeit- und Mausklickaufwand nach dem gewünschten Ziel fahnden.

Da Sie das Aufstellen eines Schilds nichts außer einem Lächeln kostet, kommt man leicht in Versuchung, alle möglichen und unmöglichen Gegenden damit zu bepflastern. Wer das Stadtpanorama aber ohne die störenden Täfelchen genießen will, kann mit dem Icon *Schilder anzeigen* alle aufgestellten Zeichen verschwinden lassen. Bei Bedarf können Sie sie jederzeit wieder zuschalten.

Warum ist die Funktion Spezialgebäude nicht ständig verfügbar?

Ehre, wem Ehre gebührt: Nur besonders erfolgreiche Städteplaner werden mit diesen Prestigebauten belohnt. Je mehr Bewohner sich in Ihrer Stadt häuslich niederlassen, desto eher dürfen Sie sich eine Statue in den Vorgarten stellen. Um in den Genuß dieser Privilegien zu kommen, benötigt man eine festgelegte Anzahl von Bürgern.

Das Verschieben des aktuellen Ausschnitts im Stadt-Fenster ist mit den Rollbalken sehr umständlich und langwierig. Gibt es nicht eine schnellere Möglichkeit?

Mit der *Zentrier*-Funktion in der Iconleiste läßt sich der Bildausschnitt wesentlich exakter und schneller plazieren. Sie müssen übrigens nicht unbedingt das entsprechende Icon in der Werkzeugleiste verwenden; mit einem Klick der rechten Maustaste (unabhängig vom eingestellten Gebäudetyp) wird die momentane Cursorposition zum neuen Zentrum des Ausschnitts.

Wie kann man versehentlich zugewiesene Gebiete wieder rückgängig machen?

Wenn das Gebiet bereits bebaut wird, ist es fast schon zu spät. Sollten Sie Ihren Fehler noch rechtzeitig bemerken, stoppen Sie das Spiel mit *Pause* (Menü *Geschwindigkeit*) und sprengen die Baustellen bzw. Gebäude mit dem Bulldozer. Klicken Sie anschließend auf das *Bulldozer*-Icon, wählen die Einstellung *Geländezuordnung aufheben* und markieren die Fläche. Natürlich können Sie alle noch nicht bewohnten Abschnitte auch mit anderen Gebäudetypen belegen.

Wer Straßen, Stromleitungen, Wohnsiedlungen usw. zuweisen möchte und es sich vor dem Loslassen der Maustaste doch noch anders überlegt, betätigt einfach die «Umschalt»-Taste.

Lösungsstrategie

Der reibungslose Verkehr

Die Sims sind wahre Autofreaks. Bevor sie sich in die sardinenbüchsenartige Enge eines U-Bahn-Waggons quälen, setzen sie sich lieber hinter ihr Lenkrad und verstopfen mit ihren lärmenden und luftverpestenden PKWs die Straßen. Wer seinen Bürgern kein gut ausgebautes Nahverkehrssytem anbieten kann, hat bereits in mittelgroßen Städten mit Staus, Abgasen und einem chaotischen Straßennetz zu kämpfen. Bevor Sie fleißig die letzten Grünflächen asphaltieren, führen Sie sich zunächst unsere TÜV-geprüften Tips & Tricks zu Gemüte.

From Coast to Coast

Mit Straßen, Schienen und Schnellstraßen entlang der Küsten und Gewässer vernichten Sie Platz und Geld. Ufergebiete eignen sich hingegen hervorragend für Wohngebiete, deren Grundstückswert bereits nach kurzer Zeit sechsstellige Dimensionen erreicht.

Das Kreuz mit den Kreuzungen

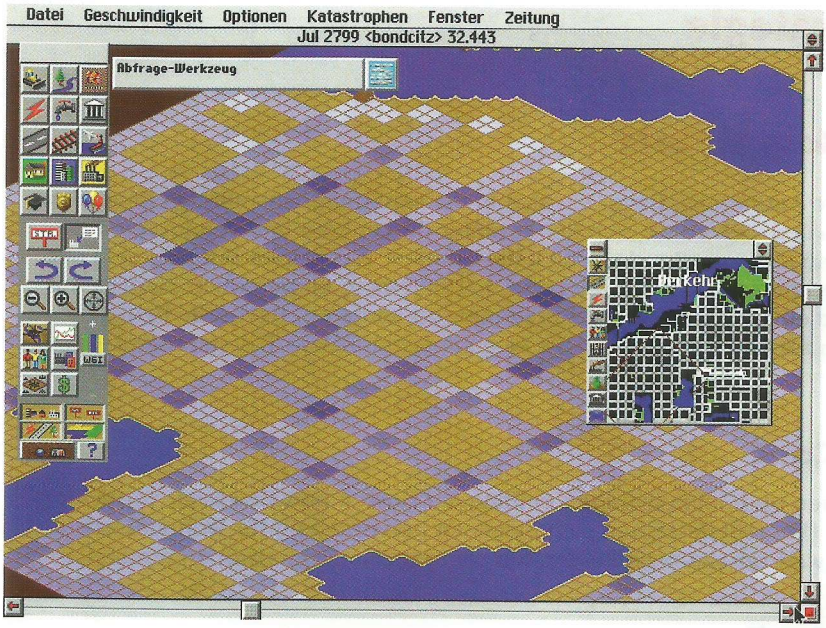
Kreuzungen sind das größte Übel einer Stadt mit hohem Verkehrsaufkommen. Dabei sind sie sehr leicht zu vermeiden, indem Sie Abzweigungen um eine Kachel versetzt anlegen. Prüfen Sie es anhand Ihrer Städte nach: Mit dem *Abfrage*-Icon klicken Sie auf eine vielbefahrene Kreuzung und stellen die Anzahl der Autos pro Minute fest. Anschließend sprengen Sie die Kachel mit dem Bulldozer und verschieben die Seitenstraße. Es wird sich herausstellen, daß der Verkehr spürbar abgenommen hat.

Die Situation können Sie auch dadurch entlasten, indem Sie an besonders stark frequentierten Punkten Bus-, S-Bahn- und U-Bahn-Stationen installieren.

Anhand der dunkelblauen Felder ist leicht erkennbar, daß Kreuzungen zu den wunden Punkten des Straßensystems gehören.

Auch ein daheimgelassenes Auto ist ein gutes Auto

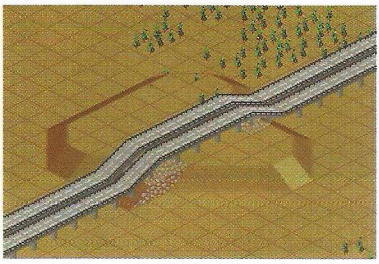
Buslinien sind der einfachste und schnellste Weg, um Staus und Unfälle zu verhindern. Zum einen benötigen Sie kein teures Schienensystem, das zudem hohe Instandhaltungskosten verursacht, und zum zweiten können Sie auf das bereits bestehende Straßensystem zurückgreifen. Achten Sie darauf, daß die Bushaltestellen sowohl in Wohn- als auch in Industriegebieten vorhanden sind, damit die Sims hin- und herpendeln können. Die Stationen sollten in regelmäßigen Abständen aufgestellt werden; Bürger, die sehr weit zum nächsten Bushäuschen laufen müssen, entscheiden sich im Zweifelsfall immer für das Auto. Wer genügend Geld in den öffentlichen Personen-Nahverkehr investiert und das Netz systematisch ausbaut, darf sich schon nach kurzer Zeit über ein deutlich gesunkenes Verkehrsaufkommen und damit weniger Umweltbelastung freuen.



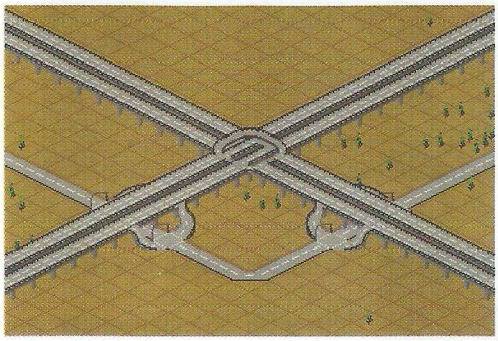
Übrigens: Die Busse sind auf den Straßen nicht erkennbar, weil sie im Gegensatz zu Autos und S-Bahnen nicht animiert dargestellt werden. Die Auswirkungen dieser Maßnahme lassen sich daher nur anhand der *Abfrage*-Funktion und dem *Karten*-Fenster feststellen.

Auf dem Highway ist die Hölle los

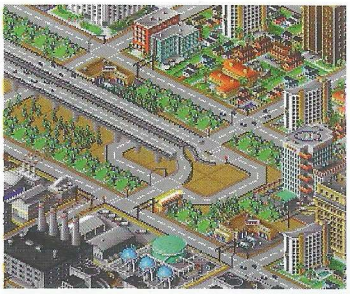
Schnellstraßen vergrößern in Wohngegenden das bestehende Verkehrs-Tohuwabohu zusätzlich. Sie eignen sich daher vor allem für Verbindungen zwischen Wohnung und Arbeitsstätte, also Gewerbe- und Industriegebieten. Die Schnellstraßen machen, im Gegensatz zu den gewöhnlichen Straßen, auch auf längeren Strecken Sinn, weil die Bürger schneller ans Ziel gelangen und deshalb große Distanzen gern in Kauf nehmen. Zudem bieten die Schnellstaßen für die Wirtschaft und die Anbindung an Nachbargemeinden beste Voraussetzungen, da auf ihnen Güter schnell transportiert werden können. Beachten Sie aber, daß die Zufahrtswege zur Schnellstraße gut ausgebaut sind und Auffahrten in ausreichender Zahl zur Verfügung stehen. Sie erweisen sich nämlich oft als Nadelöhr, so daß sich lange Warteschlangen vor ihnen bilden. Apropos Auffahrten: Die Rampen können Sie nicht nur seitlich anbringen, sondern auch an den Endpunkten der Schnellstraße plazieren. Unästhetische, bruchstückhafte Schnellstraßenabschnitte sollten in Ihrer Stadt also der Vergangenheit angehören.



Schnellstraßen können auch über kleinere Anhöhen verlegt werden.



Auffahrten ermöglichen erst die Nutzung der Schnellstraßen.

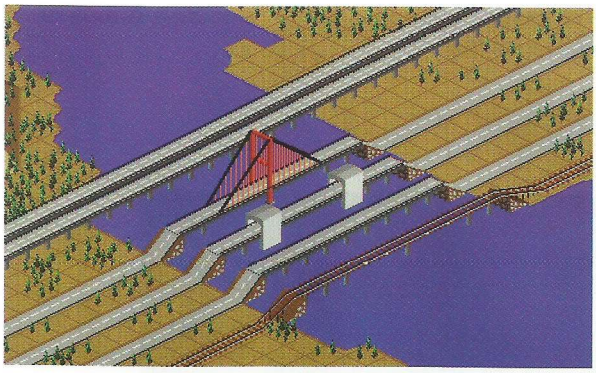


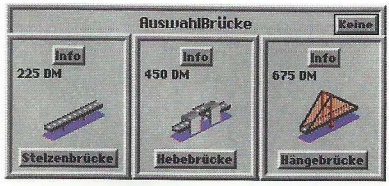
Schließen Sie Ihre Schnellstraßen mit einer Auffahrt ab.

Brückenschlag

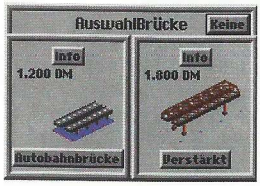
Beim Bau von Brücken sind manche SimCity-2000-Spieler nicht gerade zimperlich: Ohne Zögern werden selbst reißende Ströme mit monumentalen Bauten überquert, koste es, was es wolle. Nicht nur, daß diese architektonischen Glanzstücke ein tiefes Loch in Ihr Budget reißen, auch die Auswirkungen auf die Binnenschiffahrt werden oft überhaupt nicht in die Überlegungen miteinbezogen. Wenn Sie einen Hafen Ihr eigen nennen, kommen Stelzen- und herkömmliche Schnellstraßenbrücken von vornherein nicht in Frage, denn die Ozeandampfer und Containerschiffe können die Fahrrinnen nicht passieren. Sie eignen sich aus diesem Grund nur für schmale, langgezogene Seen und Bächen, auf denen ohnehin keine Schiffahrt möglich ist. Anders sieht es hingegen bei den Hebe- und Hängebrücken aus: Sie passen sich der Höhe des Schiffs an. Nachteilig wirken sich aber die immens hohen Baukosten aus, wobei die Hebebrücke lediglich Gewässer mit einer maximalen Breite von elf Kacheln überspannen kann.

In der Abbildung von links nach rechts: Schnellstraßenbrücke, Hängebrücke, Hebebrücke, Stelzenbrücke und S-Bahnbrücke.





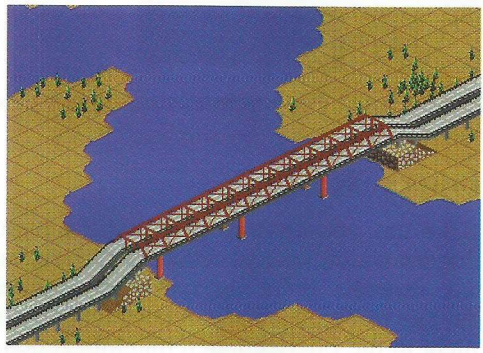
Welche Brücke Sie bauen können, hängt vom Zeitpunkt und den geographischen Verhältnissen ab.

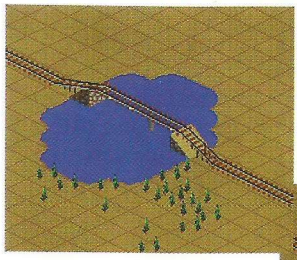


Schnellstraßenbrücken werden in zwei Varianten angeboten.

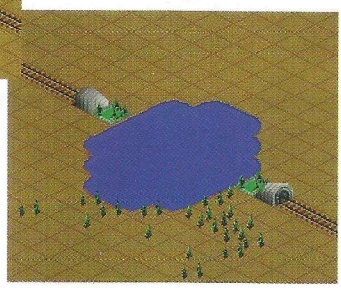
Die Schnellstraßenbrücke vom Typ *Verstärkt* eignet sich vor allem für Flußgebiete mit Häfen.

Eine Alternative zum Bau von S-Bahnbrücken über Flüsse bietet das Gebäude *U-Bahn <—> S-Bahn*. Führen Sie die Gleise bis auf eine Kachel an das Ufer heran und errichten Sie dort sowie am anderen Ende des Wasserlaufs eine Umsteigestation. Verbinden Sie beide Bahnhöfe mit den U-Bahn-Röhren und setzen Sie die Strecke wie gewohnt fort.

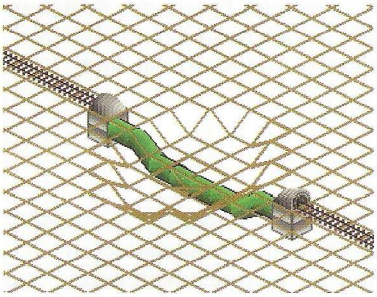




Die S-Bahn überquert den See auf dem herkömmlichen Weg.



Möglichkeit 2: Ein Umsteigebahnhof verlegt die Schienen unter Tage.



Beide Stationen werden mit einer U-Bahn-Linie verbunden.

Mit der schwäb'schen Eisenbahn ...

Ein S-Bahnnetz ist gut, teuer und überflüssig. Letztlich werden Sie gegenüber einem ordentlichen Busliniensystem immer draufzahlen. Während die Busse die vorhandene Verkehrs-Infrastruktur nutzen können und friedlich neben den Autofahrern existieren, treiben Sie die hohen Bau- und Instandhaltungskosten der Bahn innerhalb kürzester Zeit in den Ruin. Bedenken Sie, daß auf beiden Seiten eines Gleises Bahnhöfe vorhanden sein müssen, damit sich in der Nähe Wohnungen, Geschäfte und Fabriken ansiedeln. Eine Station hat einen Einzugsbereich von maximal drei Kacheln. Und die Sims fahren auch nicht automatisch mit der S-Bahn, nur weil Sie das gerne so hätten - die Bürger treffen ihre Wahl zum Teil aus rationalen Gründen (Haltestelle in der Nähe des Arbeitsplatzes), teilweise entscheiden sie schlicht „aus dem Bauch heraus".

Undercover unterwegs

Ein neues SimCity-2000-Feature löst Platzprobleme und ist ein extrem teurer Spaß: U-Bahnen stellen sich als geradezu ideal heraus, wenn auf der Oberfläche schon alle freien Flächen bebaut sind. Denn dann können die U-Bahn-Rohre fast problemlos unter der Erde verlegt werden. Hier empfiehlt sich ein versetzt verlegtes Gitternetz von Quadraten, die dieselbe Größe wie die Gebiete besitzen. In Ballungsräumen und Industriegebieten sollte zumindest an jeder Ecke eines Blocks eine U-Bahn-Station errichtet werden.

Wasserleitungen und U-Bahn-Strecken verlaufen nicht nebeneinander, sondern blockieren sich gegenseitig. Auf diese Weise entstehen Lücken, die durch Entfernen der Wasserleitungen und abermaliges Bauen des bestimmten Abschnitts der U-Bahn-Strecke behoben werden kann.

Profitable Nutzung von Freizeit & Tourismus

Was wären Berlin und Hamburg ohne ihre Zoos oder München ohne den Englischen Garten? Nicht nur die Einheimischen nutzen die Freizeiteinrichtungen, um sich am Sonntagnachmittag von den Strapazen des Alltags zu erholen. Hunderttausende von Touristen drängeln sich Jahr für Jahr durch die Sehenswürdigkeiten der Großstädte. Auch in SimCity 2000 können Sie von dieser lukrativen Einnahmequelle Gebrauch machen - es wäre doch schade, wenn all die teuer finanzierten Vergnügungstempel nur zur Hälfte

ausgelastet sind. Bei einem prestigeträchtigen Fußballspiel oder beim Finale des örtlichen Rugby-Clubs sind die Stadien bis zum Bersten gefüllt und die Hotels ausgebucht. Gastronomie, Handel und Verkehrsbetriebe profitieren von der zusätzlichen Kaufkraft und verleihen Ihrer Stadt ein internationales Auftreten.

Voraussetzungen für Fremdenverkehr

Um Ihre Metropole für die Urlauber interessant und schön zu gestalten, genügt es nicht, hier und dort einen Baum in die Gegend zu setzen und dann in einer großangelegten Kampagne die Werbetrommel zu rühren. Die Touristen sind sehr anspruchsvoll und verlangen außergewöhnliche Attraktionen, die Sie hauptsächlich mit dem Icon *Freizeit* abrufen können. Grundlagen für Ihr kleines „Paradies auf Erden" sind vor allem ...

1. ... eine solide wirtschaftliche Basis, um die teuren Einrichtungen überhaupt finanzieren zu können.
2. ... eine intakte Umwelt mit wenig Luftverschmutzung und Lärm. Wenn Ihre Bürger bereits mit Gasmasken und Ohrstöpseln durch die Fußgängerzone rennen, können Sie das Thema Tourismus gleich vergessen. Wie Sie Ihre Stadt entgiften können, lesen Sie im Kapitel *Ein Herz für die Umwelt.*
3. ... eine möglichst geringe Kriminalitätsrate. Urlauber, die sich nachts nicht mehr auf die Straße trauen oder um ihr Hab und Gut fürchten, werden sicherlich bald in die Hotelbetten der Konkurrenz flüchten.

Bringen Sie die Reisebranche Ihrer Stadt auf Vordermann:

1. Ich glaub', ich steh' im Wald

Zwischenräume sollten grundsätzlich mit Bäumen aufgefüllt werden - und zwar mit einem möglichst dichten Bestand. Da die kleinen Parks nur eine Kachel belegen, eignen sie sich für solche Vorhaben ebenfalls hervorragend.

2. Tierische Attraktionen

In regelmäßigen Abständen machen sich große Parks und Zoos sehr gut - schon am stürmischen Applaus Ihrer Bürger können Sie erkennen, daß auch sie sich über diese neuen Freizeitmöglichkeiten freuen.

3. Abseitsfallen & Touchdowns

In größeren Städten müssen Sie unbedingt für Stadien sorgen. Soccer, Kricket, Rugby - wechseln Sie die Sportarten ab, um eine möglichst breitgefächerte Palette anbieten zu können.

4. Am Sonntag will mein Süßer mit mir segeln geh'n ...

... und zwar im Jachthafen. Selbst auf dem kleinsten Tümpel können sich Surfer, Ruderer und Taucher nach Herzenslust austoben. Wenn Sie um einen See außerdem einige Wohnflächen mit geringer Bevölkerungsdichte ausweisen, wird das Gewässer zum „Schicki-Micki"-Treffpunkt mit hohen Grundstückspreisen an den Promenaden und dementsprechend noblen Villen. Den Sims mit großem Geldbeutel können Sie dort jede Menge Vermögenssteuer abknöpfen, während die weniger Betuchten sich in den engen Innenstädten tummeln. Übrigens: Jachthäfen machen nur an einem Gewässer Sinn; eine entsprechende Fehlermeldung erscheint, wenn Sie das Riesen-Planschbecken ins Gebirge oder in die Wüste bauen möchten.

5. Weltstadt mit Herz

Stellen Sie Ihr Licht nicht unter den Scheffel: Ein großangelegter Marketing-Feldzug (*Verordnungen*-Fenster) informiert die Bewohner der Nachbargemeinden, wie sie ihr Geld am vergnüglichsten unter die Leute bringen können. Auswirkungen werden Sie hauptsächlich an den Besucherzahlen der Tiergärten, Sportarenen und Parks feststellen. Wenn Sie allerdings nichts außer ein paar rauchenden Fabrikschloten und einem „strahlend" schönen Atomkraftwerk zu bieten haben, werfen Sie das Geld mit beiden Händen zum Fenster hinaus. Überprüfen Sie also zunächst anhand unserer Checkliste, ob Sie die Voraussetzungen für einen Tourismus-Boom erfüllen.

6. Pack die Badehose ein ...

Es muß ja nicht gleich ein Jachthafen mit schnittigen Segelbooten sein, damit sich die Beachboys und Bikini-Nixen am Kai blicken lassen. Es genügt bereits ein See beliebiger Größe, dessen Ufer Sie mit Wohngebieten belegen. Die Häuser, die auf diesen Flächen entstehen, zeichnen sich vor allem durch einen hohen Freizeitwert aus. Daß solche Grundstücke bei Einheimischen und Zugereisten heiß begehrt sind, können Sie bereits anhand der tollen Eigenheime feststellen, die dort binnen kürzester Zeit entstehen. Dieser Eindruck wird durch einen Klick mit dem *Abfrage*-Icon bestätigt. Als Faustregel gilt: Wo immer H_2O sprudelt, werden auch harte DM in Ihren Etat geschwemmt. Die betuchten Neureichen entrichten für schön gelegene Hütten gern den geforderten Obolus - der Stadtkämmerer darf sich freuen.

7. Unser Dorf soll schöner werden

Blitzblank geschrubbte Fußgängerzonen, gepflegte Parks, frisch verputzte Fassaden - welcher Tourist freut sich nicht über diese Nettigkeiten? Doch die Sims sorgen gerade mal für das Notwendigste. Das Tüpfelchen auf dem i erreichen ehrgeizige Städteplaner erst durch ein Häkchen beim Menüpunkt *Stadtverschönerungsprogramm* im *Verordnungen*-Fenster. Als Nebeneffekt steigen die Grundstückspreise etwas an, und mancher Ausflügler, dem es in Ihrem Städtchen gar so gut gefallen hat, bleibt Ihnen als ständiger Bewohner erhalten.

8. Let's have a party

Feiern Sie die Feste, wie sie fallen, und inszenieren Sie für Ihre Bürgerschaft ein Stadtfest. Ganz billig ist der Spaß allerdings nicht; je größer Ihre Stadt ist, desto tiefer müssen Sie in den Geldbeutel greifen. Dafür wird Ihren Bewohnern auch einiges geboten, und die Touristen kommen zum Teil von weit her gereist, um an dem Spektakel teilzuhaben. Der Handel freut sich über die zusätzlichen Einnahmen, die indirekt wieder ins Budget fließen und für den weiteren Ausbau zur Verfügung stehen.

9. Menschen, Tiere, Sensationen

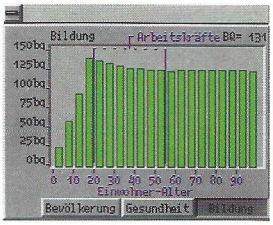
Wo sonst als in der Braun-Lama-Kuppel findet man todesmutige Bungeespringer, mindestens ebenso couragierte Ehepaare und natürlich Tausende von liebenswürdigen Lamas ... Das markante Gebäude ist der Kassenmagnet schlechthin für Ihre Stadt und macht sie für Touristen zum Ausflugsziel Nummer 1. Den Lama-Dome, wie er in der englischen Version genannt wird, erhalten Sie kostenlos ab 30.000 Einwohnern.

Hinter den Kulissen: Die Invasion der Lamas

Elefanten? Fehlanzeige! Pinguine? Fehlanzeige! Löwen, Affen, Bären - keine Spur. Sicher haben Sie sich auch schon des öfteren gefragt, warum im Zoo ausschließlich Lamas beheimatet sind. Will Wright hat sich den Spaß erlaubt und seine heimliche Bewunderung für die südamerikanische Spezies an etlichen Stellen in SimCity 2000 einfließen lassen. Weitere Exemplare der possierlichen Haustiere finden Sie u. a. in der Braun-Lama-Kuppel (Jeff Braun ist der Mitbegründer von Maxis). Statt den „Chicago Bulls" oder den „Miami Dolphins" genießen die SimCity-2000-Dromedaries, Llamas, Camels und Alpacas Heimvorteil in den Sportstadien. Außerdem gibt es im *Geschwindigkeits*-Menü eine Einstellung *Lama*, und in vielen Zeitungsmeldungen tauchen ebenfalls Dutzende dieser Biester auf.

Übrigens: Nicht daß Sie glauben, ein „Alpaka" wäre etwas Besonderes. Es handelt sich dabei lediglich um ein weiteres - erraten! - schafgroßes, spuckendes Lama.

Die erfolgversprechende Sim-Bildung



Der Bildungsstand Ihrer Stadt ist nicht, wie es zunächst erscheinen mag, belanglos. Eine gute Erziehung ist in erster Linie die Voraussetzung für die industrielle Entwicklung Ihrer Stadt, daneben aber auch ein ausschlaggebendes Kriterium für die Sims, in Ihre Metropole zu ziehen.

Der Bildungsgrad äußert sich im sogennanten BQ, dem Bildungsquotienten, der auf einer Skala von Null bis 150 gemessen wird. Haben die Sims die allgemeine Hochschulreife bzw. das Abitur bestanden, besitzen sie einen BQ von etwa 90. Nach einem vierjährigen Studium an der Hochschule werden sie voraussichtlich über einen BQ von 140 verfügen.

Im *Bevölkerungs*-Fenster finden Sie Angaben über die Höhe des BQ.

ABC: Die Sim-Ausbildung

Ohne die vorherige Ausbildung in der Schule sind Hochschulen sinnlos, da die angehenden Studenten weder Schreiben noch Lesen beherrschen. Der angeeignete BQ nimmt jedoch nach dem Abschlußzeugnis wieder stetig ab, so daß andere Hilfsmittel wie Bibliotheken oder Museen errichtet werden müssen.

Mögliche Ursachen für einen niedrigen Bildungsgrad:

1. Es werden keine Schulen gebaut. Die ersten Sims besitzen zwar eine Bildung, können ihren Kindern jedoch nur mündlich überliefern, was sie gelernt haben. Ihr Wissen wird von Generation zu Generation auf diese Weise weitergegeben und wird deshalb u. U. mit der Zeit verfälscht („... und die Erde ist doch eine Scheibe!")

2. Stellen Sie trotz wachsender Einwohnerzahl keine neuen Schulen mehr auf, müssen alle Bildungswütigen auf ein und dieselbe Schule geschickt werden. Es entsteht Platzmangel, der vernünftigen Unterricht unmöglich macht. Als Faustregel gilt: Für 15.000 Einwohner benötigen Sie mindestens ein Schulgebäude.

   Bei einem unzureichenden Bildungssystem machen sich die Sims lautstark bemerkbar.

3. Die Sims weigern sich, ihre Kinder in Schulen zu schicken, die weit außerhalb der Stadt liegen, selbst wenn für geeignete Zufahrtswege gesorgt wird. Alle Bildungseinrichtungen lohnen sich nur inmitten von Wohngebieten und sind in unmittelbarer Nachbarschaft zur Industrie überflüssig.

4. Die Zuschüsse im Budget unterschreiten die benötigte Finanzierung. Der Bildungsberater erstellt Ihnen jedes Jahr eine Übersicht der erforderlichen Zuschüsse. Ignorieren Sie dieses Minimum, kann der schuleigene Bustransport sowie die Austattung der Schulen nicht mehr ausreichend finanziert werden.

The Allgemeine

Sonntag5%,April 2940

Preis DM 5

Schulen reichen nicht aus

Algebra in der Grundschule

Polizei hat geschlampt

Bürgerinitiative gegen Smog gegründet

Auf in den Kampf

Ansicht des Redakteurs

Bürgermeister-Bewertung %52

Wetter mit Mario

Kalt

58F 36mph 21 mm

Folgen:

- Der Bildungsgrad verschlechtert sich.
- Krawalle treten verstärkt auf.
- Arbeitslosigkeit nimmt überhand.
- High-Tech-Industrien wandern in andere Gemeinden ab.
- Die Sims verlassen die Stadt.

Außerdem veranlaßt ein schlechter Bildungsgrad die empörten und enttäuschten Sims zu gehässigen Artikeln in Ihrer Lokalzeitung.

Lösung:

Um einen guten Bildungsgrad zu erreichen, setzen Sie zu Beginn eine kleine Schule in die Nähe der Wohnblocks. Die ersten Einwohner bringen einen durchschnittlichen BQ mit, so daß das Bauen von Schulen in den Gründungsjahren einer Stadt nicht vonnöten ist. Je größer die Stadt wird, desto mehr Zöglinge werden in diese Schule gesteckt. Deshalb empfiehlt es sich, von Zeit zu Zeit weitere Schulen und später auch Hochschulen zu errichten. Der Bau sollte möglichst flächendeckend getätigt werden, so daß die Kinder nicht zu lange Wege zurücklegen müssen. Ein zukunftsorientierter Bürgermeister errichtet, wann immer einzelne Schulen schlechte Grade aufweisen, ein bis zwei neue in der nahen Umgebung.

Schule, Hochschule sowie Bibliotheken werden nach ihren „Noten" eingestuft, die sich zwischen A (bester Grad) und F (schlechtester Grad) bewegen. Mit der Zeit wird der Bildungsberater seine finanziellen Forderungen unweigerlich auf 100 % steigern, egal wie viele Schulen Sie auch bauen. Ab diesem Zeitpunkt spielt die Anzahl der Schulen nur mehr eine Nebenrolle. Als erstrangig wird jetzt die Ausstattung der Schulen, z. B. technische Geräte, betrachtet.

Nach der Ausbildung sollten Bibliotheken und Museen gegen den Bildungsverlust eingesetzt werden. In Bibliotheken haben die Sims die Möglichkeit, ihr Wissen aufzufrischen und Fragen zu klären, während Museen anschaulich von der Vergangenheit zeugen.

Bibliotheken können bei Überfüllung in ihrem Grad absinken, während Museen nach ihren Besucherzahlen eingeschätzt werden.

Im *Verordnungen*-Fenster unter der Sparte *Bildung* haben Sie zusätzlich die Möglichkeit, eine Kampagne gegen das Analphabetentum zu starten. Diese Aktion kostet zwar eine Menge Geld, leistet aber effektive Arbeit.

Eine krisensichere Wirtschaft

Industrie und Handel nehmen in einer SimCity-2000-Metropole einen bedeutenden Stellenwert ein. Ohne Arbeitsplätze wird Ihre Siedlung schnell zu einer Geisterstadt. Viele Häuslebauer begnügen sich jedoch damit, einfach nur genügend Gewerbegebiete auszuweisen und die Sims ihrem Schicksal zu überlassen. Mit der richtigen Strategie können Sie Ihre rezessionsgeplagte Provinz aber auch zu einer Wirtschaftsmacht ausbauen. In den folgenden Abschnitten erfahren Sie, wie ein erfolgreicher Bürgermeister die heimischen Unternehmen fördert.

Wovon die wirtschaftliche Entwicklung abhängt

1. Die lieben Nachbarn

Maximal fünf Städte in der SimCity-Nation tauschen untereinander Güter und Dienstleistungen aus. Inwieweit Sie vom Im- und Export profitieren, richtet sich nach der gewählten Schwierigkeitsstufe. Zahlungskräftige Nachbarn verfügen über das Kapital, um in Ihrer Stadt Urlaub zu machen, und sind als Auftraggeber für die Industrie heißbegehrt.

Leicht

Die Nation befindet sich in einer Hausse, und die bis zu vier Anrainer lassen durch die hohe Nachfrage Ihre Kassen klingeln.

Mittel

Die Bestellbücher sind zwar noch gut gefüllt, aber es machen sich bereits Anzeichen einer Stagnation bemerkbar. Die Firmen halten sich bei Investitionen zurück, während die anderen Gemeinden nicht automatisch bei den Unternehmen Ihrer Stadt ordern.

Schwer

Brachliegende Industriegebiete, leerstehende Hochhäuser, hohe Arbeitslosigkeit - die Rezession hat die Nation in ihrer ganzen Härte erfaßt. Nur durch eine geschickte Steuerpolitik und maßvollem Umgang mit den Finanzen läßt sich die von Anfang an bestehende 10.000 DM-Anleihe schnell zurückzahlen.

2. As time goes by

Die Nachfrage und das Wirtschaftswachstum beruhen zudem auf dem aktuellen Datum. Durch die größere Produktvielfalt, mehr Verbraucher und den technischen Fortschritt entwickeln sich Städte nach 2000 wesentlich schneller als zu Beginn der Industrialisierung um 1900.

3. Nicht am Bedarf vorbeiproduzieren

Die Sims stellen das her, was gerade „in" ist. Zur Jahrhundertwende interessiert sich kaum jemand für die Elektronikindustrie, ganz im Gegensatz zum Bergbau oder zum Textilgewerbe. Das *Industrie*-Fenster zeigt Ihnen unter der Überschrift *Relationen*, wie sich die verschiedenen Branchen auf die Fabrikschlöte und Maschinenhallen in Ihrer Stadt verteilen. Die Schaltfläche *Nachfrage* informiert Sie über das Kaufinteresse an bestimmten Produkten, das in der gesamten Nation besteht. Mit den Steuersätzen in der gleichnamigen Übersicht regulieren Sie die Nachfrage zu den Industriezweigen, denen Sie mehr Bedeutung zukommen lassen wollen.

Alles zu seiner Zeit

Solange die Stadt weniger als 100.000 Einwohner zählt, sollten Sie sich auf die Industrie konzentrieren. Denn schließlich müssen die Waren erst einmal produziert werden, ehe sich der Handel um den Absatz kümmern kann. Anhand der Bedarfsanzeige können Sie leicht feststellen, daß zunächst kaum Gewerbegebiete benötigt werden, dafür in umso stärkerem Ausmaß Industriegebiete. Die Gründe liegen auf der Hand: In den Fabriken werden wesentlich mehr Arbeitnehmer beschäftigt als in den Geschäften. Das beschleunigt das Wachstum Ihrer Stadt, da zunehmend Familien aus den Nachbargemeinden in Ihr Gebiet ziehen. Immer größere Betriebe siedeln sich an und benötigen gut ausgebildete Facharbeiter.

Sobald sich die Einwohnerzahl im sechsstelligen Bereich befindet, empfiehlt es sich, den Ausbau der Gewerbegebiete stärker zu forcieren.

Belebung von Industrie und Handel

Wenn sich trotz aller Maßnahmen Industrie und Handel bei der Ansiedlung zurückhalten und die angebotenen Gebiete nicht annehmen, kann dies folgende Ursachen haben:

1. Der Bedarf ist gedeckt (siehe Anzeige in der Iconleiste). Liegt eine Gebäudeart im Minusbereich, sollten Sie sich zunächst auf andere Gebietsarten konzentrieren. Sobald die fehlenden Gebäude in ausreichender Zahl zur Verfügung stehen, werden auch die bislang ungenutzten Flächen akzeptiert.

2. Es wurden keine Straßen oder S-Bahnen verlegt, oder der Abstand zu den Grundstücken ist zu groß (maximal drei Kacheln). Schließen Sie abgeschiedene Gebiete an das Straßensystem an; Anlagen, die nicht mehr erreicht werden können, sollten Sie mit dem Bulldozer zerstören und mit Bäumen bepflanzen. Dadurch wird die Luftqualität in diesen Gebieten stark verbessert.

3. Es besteht keine Verbindung zu den Wohngebieten, oder die Anfahrtswege von den Arbeitnehmern in die Fabriken und Büros dauern zu lange. Verwenden Sie Schnellstraßen oder S-Bahnen, um die Pendler schneller befördern zu können.

4. Die Kraftwerke sind nicht in der Lage, die nötige Energie zur Verfügung zu stellen. Fügen Sie den bestehenden Stromlieferanten noch einen weiteren hinzu.

5. Es fehlen Stromverbindungen; oft genügt es schon, Kabel an anderen Stellen des betroffenen Gebiets zu verlegen.

Handel im Wandel: Wirtschaftsförderung à la SimCity 2000

Mit einem ganzen Maßnahmenbündel können Sie den Aufschwung tatkräftig unterstützen.

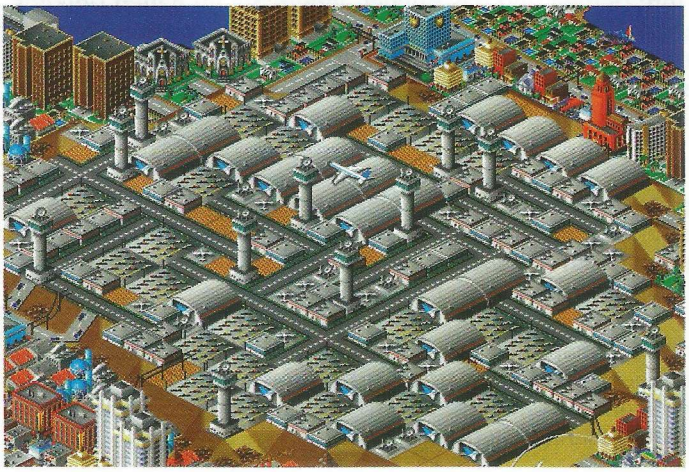
1. So holen Sie sich High-Tech ins Land

Moderne Industrie- und Dienstleistungsunternehmen (Luft- und Raumfahrt, Finanzsektor, Medien, Petrochemie, Elektronik, Tourismus) benötigen hervorragend ausgebildete Fachkräfte. Fördern Sie deshalb den Bildungsbereich, indem Sie Schulen, Hochschulen, Museen und Bibliotheken verstärkt einsetzen und diese zu 100 % im *Budget*-Fenster finanzieren.

Außerdem können Sie mit einer *Kampagne gegen Analphabetentum* im *Verordnungen*-Fenster zusätzlich wichtige Firmen in Ihrer Stadt ansiedeln.

2. Für Ihre Zukunft ein Zuhause

Der Automobilbereich mag zwar in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts eine große Rolle spielen, aber durch den Ausbau von S- und U-Bahnen verliert diese Branche zunehmend an Bedeutung. Ähnlich verhält es sich mit fast allen Industrien, die viel Platz, Ressourcen und Arbeitskräfte benötigen. Andere Beispiele sind der Stahlbereich und der Bergbau, die Textil- und die Bauindustrie. Dies sind genau die Sektoren, die auch in der Realität mit großen Problemen zu kämpfen haben. Konzentrieren Sie sich also spätestens ab dem Jahr 2000 voll auf die bereits erwähnten aussichtstreichen Dienstleister und High-Tech-Firmen. Diese sollten Sie auch mit lukrativen Steuersätzen (3 - 5 %) in die Stadt locken, während die meist umweltfeindlichen Schwerindustrien mit Abgaben deutlich über 7 % belegt werden.



3. Abgehoben: Ein Flughafen für den Handel

Erreicht die Stadt größere Ausmaße (ab ca. 20.000 Einwohner), empfiehlt sich der Bau eines Flughafens, den die Bevölkerung ohnehin bald mit Schlagzeilen in den Zeitungen einfordert. Er stellt die beste Möglichkeit dar, um Handel und Gewerbe Ihrer Stadt einen wahren Boom zu bescheren. Beachten Sie: Die Rollbahnen, Hangars und Kontrolltürme beanspruchen eine Fläche von mindestens 6 x 2 Kacheln.

Airports in dieser Größenordnung verschlingen schnell sechsstellige Beträge.

Tips für Überflieger

Wenn Sie diese Spielregeln zum Thema Flughafen beachten, werden Sie lange Freude an Ihren Jumbos haben.

- Bauen Sie den Airport erst dann, wenn er von den Sims verlangt wird. Beobachten Sie regelmäßig die Statusanzeige sowie die Schlagzeilen in den Tageszeitungen.

- Das Gelände sollte möglichst weit von den Wohngegenden entfernt liegen, aber auch nicht mitten im Industriegebiet. Ideal ist eine Bodenvertiefung oder ein großflächiges Hochplateau mit Anbindung an überwiegend gewerblich genutzte Gebäude. Flughäfen verursachen viel Lärm, stellen eine nicht zu unterschätzende Gefahr für Ihre Bürger dar und weisen eine überdurchschnittlich starke Umweltverschmutzung auf. Umrahmen Sie den Flughafen deshalb mit Bäumen und kleinen Parks oder reservieren Sie bei Geldproblemen genügend Brachland. Ideal als Abschirmung vor Abgasen und dem Gedröhne der Flugzeuge sind auch Flüsse sowie kleine, schmale Gebirge.

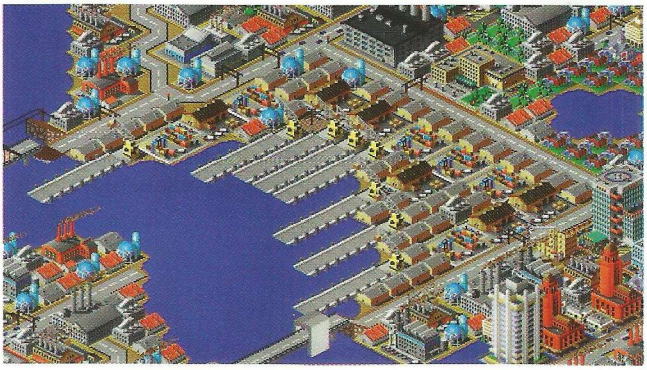
- Eine Todsünde bei der Planung eines Flughafens sind Hochhäuser in der Nähe der Pisten. Wer jemals einen Landeanflug auf Hongkong mitgemacht hat, kann davon ein Lied singen. Mit ähnlichen Problemen werden Sie in SimCity 2000 konfrontiert: Die simulierten Bruchpiloten steuern ihre Boeings oft nur wenige Millimeter an den Fassaden der Wolkenkratzer vorbei - Abstürze sind in solchen Gegenden vorprogrammiert. Schonen Sie Ihre Nerven und das Budget, indem Sie im nahen Umkreis des Airports keine Gebiete mit hohen Bauwerken ausweisen; entscheiden Sie sich - wenn es denn unbedingt sein muß - für Wohn-Gewerbe- oder Industriegebiete mit geringer Dichte. Übrigens: An Arkologien prallen die Flieger wie Mücken an der Fensterscheibe ab. Sie sind so stabil gebaut, daß ihnen Airbus & Co. nichts anhaben können.

- Statt eines Mammut-Flughafens können Sie auch viele kleine Flugplätze anlegen, die sich durch räumliche Nähe zu den Gewerbegebieten auszeichnen und weniger Schadstoffe verursachen. Beachten Sie aber, daß jede noch so kleine Rollpiste für Wochenend-Piloten eine Fläche von 6 x 2 Kacheln erfordert.

- Oft wird übersehen, daß der Flughafen an mehreren Stellen mit Strom versorgt werden muß. Für einen zügigen Ausbau des Geländes sollten Sie im Abstand von drei Kacheln eine Leitung an das Terrain heranlegen. Im Gegensatz zu anderen Gebäuden reicht ein einziger Anschluß nicht.

4. Hafen

Entgegen anderslautender Meinungen rentieren sich Seehäfen wirklich nur an großen Gewässern, seien es breite Flüsse oder Küsten. An dünnen Rinnsalen machen sie ebensowenig Sinn wie an kleinen Tümpeln, die normalerweise von Surfern genutzt werden. Der Bau von Lagerhallen, Dämmen und Verladekränen beansprucht viel Platz und kostet Sie stolze 250 DM pro Kachel. Zudem steigt die Luftverschmutzung in der näheren Umgebung stark an. Dennoch lohnt sich der Bau: Die positiven Auswirkungen auf Ihre Industrie wiegen alle Nachteile wieder auf.



Befindet sich auf Ihrer Landkarte eine geeignete Wasserstraße, sollten Sie den Hafen nicht an eine eventuell vorhandene Küste bauen. Bei Überschwemmungen ist der Ankerplatz am Strand unmittelbar von den Wassermassen bedroht; nach der Flut wird von der einstmals teuren Anlage nicht mehr viel übrig bleiben. Schutz bietet hingegen eine Stelle, die vom Meer so weit entfernt ist, daß die Wellen nicht vordringen können. Alternativ bietet sich ein Erdwall an, der unmittelbar vor dem Hafenbecken mit dem Bulldozer errichtet wird (*Gegend anheben*).

Nur Industriebetriebe benötigen einen Hafen; da von den Ankerplätzen zusätzlich noch eine extrem hohe Umweltbelastung ausgeht, sollten Sie Seehäfen mitten in Industriegebieten plazieren.

Beachten Sie außerdem, daß die Dampfer einige Brücken nicht passieren können. Dies betrifft Schnellstraßen- und Stelzenbrücken, während Hänge-, Hebe-, S-Bahn- und verstärkte Schnellstraßenbrücken kein Hindernis für die Schiffe darstellen.

Häfen sind der Hauptumschlagplatz für Industriegüter.

5. Mit der Infrastruktur die Wirtschaft fördern

Abnehmer für die Produkte und Dienstleistungen sind nicht nur die Nachbarn in der SimNation; vor allem die eigene Bevölkerung und die ansässigen Betriebe kommen als Absatzmärkte in Frage. Dies können Sie forcieren, indem Sie beispielsweise den Ausbau des Straßensystems vorantreiben. Dadurch können sperrige Güter schneller transportiert werden, und einige Industrien (z. B. der Automobilbau) werden davon profitieren.

6. Wachstum mit angezogener Handbremse: Verordnungen

Folgende Einstellungen beeinflussen Handel und Industrie:

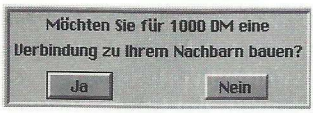
Negativ:

- 1 % Umsatzsteuer
- Strafzettel
- Kernkraftfreie Zone
- Umweltschutzverordnungen

Positiv:

+ Kampagne gegen Analphabetentum
+ Business-Werbung
+ Stadtfest
+ Obdachlosenheime

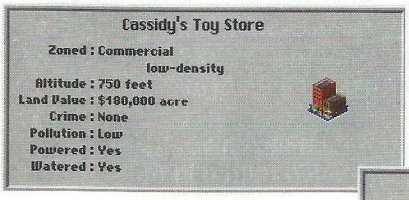
7. Warenaustausch mit anderen Städten



Sobald Sie eine Straße, Schnellstraße oder Schiene an den Rand der Karte heranführen, erscheint die folgende Meldung:

Sofern es die Finanzlage erlaubt, sollten Sie möglichst immer Verbindungen genehmigen. Neben dem Hafen ist dies die einzige Möglichkeit, um die Nachfrage aus dem „Ausland" zu erhöhen.

Hinter den Kulissen: Der Spielzeugmacher

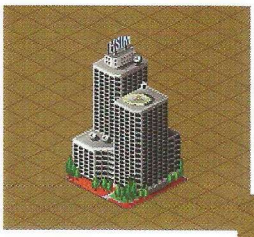


SimCity-2000-Schöpfer Will Wright hat ein Herz für Kinder, vor allem für sein Töchterlein Cassidy. Denn das Mädchen besitzt in diesem Spiel trotz ihrer jungen Jahre bereits ein „eigenes" Spielwaren-

geschäft, das Sie allerdings nur in der englischen Fassung des Spiels besuchen dürfen. Mit dem *Abfrage*-Icon können Sie den kleinen Laden zwischen den Bürotürmen und Wolkenkratzern im Gewerbegebiet entdecken. In der deutschen Version wurde „Cassidy's Toy Store" in „Meyers Spielwaren" umbenannt.

Sightseeing-Tour: Die schönsten SimCity-2000-Gebäude

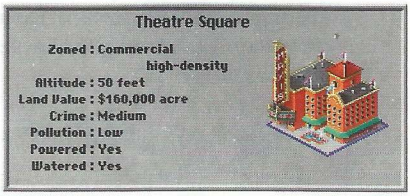
Bei einem Streifzug durch Ihre Stadt werden Sie mit zunehmender Einwohnerzahl immer neue Gebäude hinzubekommen. Um wirklich alle grafischen Höhepunkte erkennen zu können, sollten Sie die Karte in 90-Grad-Schritten drehen. Dadurch lassen sich selbst Hinterhöfe einsehen, und manches bislang verborgene Kleinod wird entdeckt. Eine Kollektion der interessantesten Bauten haben wir an dieser Stelle für Sie zusammengestellt:



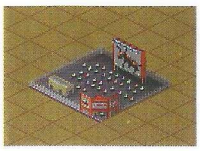
Firmenzentralen sind ein Zeichen für Städte mit hoher Anziehungskraft für Dienstleistungsunternehmen.

Das Einkaufszentrum im Stile der amerikanischen Malls wird bereits in kleineren Orten eröffnet.

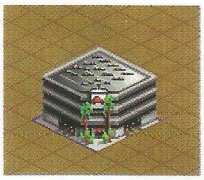
Hinter den Kulissen: Die Bretter, die die Maxis-Welt bedeuten



Einem tragischen Übersetzungsfehler ist es zu verdanken, daß deutsche SimCity-2000-Spieler den sogenannten „Theaterplatz" kaum beachten. Daß es sich bei diesem Bauwerk um etwas besonderes handelt, merken aufmerksame Architekten bereits an der Leuchtreklame mit der Aufschrift „Maxis". In der englischen Version nennt sich das Gebäude „Theatre Square" und bezeichnet damit die Anschrift des SimCity-2000-Herstellers. Die genaue Adresse lautet: 2 Theatre Square, Orinda, CA 94563-3346. Das Maxis-Hauptquartier in Orinda/Kalifornien.



Im städtischen Autokino vergnügt sich der Sims-Nachwuchs bei Horrorfilmen und Komödien. Es werden übrigens noch Wetten angenommen, ob es sich bei der Figur auf der Kinoleinwand um eine überdimensionale Ameise oder doch wieder nur um ein Lama handelt ...



Parkplatzsorgen adieu: In Großstädten entstehen an vielen Orten Parkhäuser, die aber gleichzeitig für hohes Verkehrsaufkommen sorgen.

Der Stolz einer jeden Einkaufsstraße ist das historische Geschäftsgebäude - aus einer Zeit, als es weder Computer noch SimCity 2000 gab.

Die Senkung der Kriminalität

Das Auge des Gesetzes leidet in vielen SimCity-2000-Metropolen an Kurzsichtigkeit: Da bleiben ganze Industriegebiete ohne polizeilichen Schutz, die Schulen verkommen zu Waffenkammern, und Geschäftsleute flüchten aus Angst vor der Mafia in die Hände der Nachbarstädte. Doch so weit brauchen Sie es nicht kommen zu lassen - wir sagen Ihnen, wie die Polizisten Ihre besten Freunde und Helfer im Kampf gegen die Gangstersyndikate werden.

Ursachen von Kriminalität:

1. Werden keine Polizeireviere aufgestellt, kann das Verbrechertum ungestört sein Unwesen treiben. Selbst in kleinsten Wohngebieten sollte ein Kommissariat vorhanden sein.

2. Errichten Sie nur sporadisch Polizeireviere, sind diese gezwungen, auch mit Verbrechern aus entfernteren Gebieten fertig zu werden. Die Arbeit wächst ihnen über den Kopf, und sie können selbst der Arbeit im eigenen Gebiet nicht mehr nachkommen.

Kriminalität ist oft genug Thema der Schlagzeilen in den Zeitungen.

3. Polizeireviere, die in Randgebieten mit geringer Bevölkerungsdichte errichtet worden sind, können im Zentrum der Kriminalität nicht ausreichend aktiv werden, da es außerhalb ihrer Reichweite liegt.

4. Erhalten Polizeireviere nicht die ihnen zustehenden Subventionen, können die Beamten ihre Aufgaben nicht in vollem Ausmaß erfüllen. Innerhalb kürzester Zeit breitet sich die Kriminalität wie ein Lauffeuer aus.

5. Legalisiertes Glücksspiel (*Verordnungen*-Fenster) macht die Sims süchtig und bringt sie dazu, immer mehr Geld für noch mehr Spiele zu besorgen. Bald ist das eigene Kapital erschöpft, und die Bewohner sehen sich gezwungen, illegale Methoden anzuwenden.
6. In dicht besiedelten Gebieten sitzen die Sims in ihren Wohnungen eng aufeinander. Da kann es schon mal zu heftigen Streß- und Spannungsentladungen kommen. Kurzerhand werden gewalttätige Demonstrationen angezettelt oder rivalisierende Straßenbanden schlagen sich gegenseitig die Köpfe ein.

Folgen:

- Es treten verstärkt Krawalle auf.
- Die Sims verlassen die Stadt, da sie um ihr Leben fürchten.

Jetzt wird durchgegriffen:

Errichten Sie gleich zu Beginn ein Polizeirevier in der Nähe von Industriegebieten, da dort die Verbrechensrate am höchsten liegt. Floriert Ihre Stadt, wird der zuständige Berater für Kriminalität schon nach kurzer Zeit sowohl um mehr Polizeireviere als auch um höhere Zuschüsse bitten. Versuchen Sie, die Polizeireviere im Zentrum der Verbrechen zu plazieren, um den Wirkungsgrad effektiv ausnutzen zu können.

Behalten Sie die Polizeistärke (*Karten*-Fenster) im Auge. Sie gibt Ihnen Aufschluß darüber, wo die Beamten aktiv sind. Um Schwachstellen ausfindig zu machen, vergleichen Sie die Stärke der Polizei mit der Kriminalitätsziffer.

Legalisieren Sie auf keinen Fall das Glücksspiel. Es zieht Kriminalität wie ein Magnet an.

Achten Sie darauf, daß die Polizeireviere niemals an Gewässern, Bergen und Kartenrändern postiert werden. Da die Stationen jeweils für einen bestimmten Radius zuständig sind, würde die Polizeiwache an diesen Stellen nur zur Hälfte genutzt werden.

Hinter schwedischen Gardinen

Übersteigt Ihre Stadt eine Einwohnerzahl von 120.000 oder bricht eine Kriminalitätsflut über sie herein, ist die Errichtung eines Gefängnisses von großem Vorteil. Während einfache Taschendiebe und Betrunkene in den Zellen der Reviere untergebracht werden, treffen sich in den SimCity-2000-Verliesen Sittenstrolche, Massenmörder und andere Schurken. Dort werden sie von den Gefängniswärtern mit aller Sorgfalt bewacht, was ihnen einen Ausbruch normalerweise unmöglich macht. Erreicht ein Gefängnis seine Kapazitätsgrenze, werden Ausbrüche immer wahrscheinlicher, denn die Aufseher können die kriminelle Brut nicht mehr angemessen bewachen.

Achten Sie darauf, Polizeireviere im Budget ausreichend zu unterstützen. Ohne angemessene Zuschüsse können Ausrüstung der Polizisten und Polizeigebäude, insbesondere Arrestzellen, nicht finanziert werden.

Diese Verordnungen helfen Ihnen gegen Gauner-Ede & Co.

Kampf den Drogen

Mit Anti-Drogenkampagnen verbannen Sie die Joints aus den Schulen und reduzieren damit die Beschaffungskriminalität.

Wach- und Schließgesellschaft

Ferner können Sie Nachbarschaftswachen einführen. Dabei werden den Sims kleine Gebiete in ihrer Wohngegend übertragen, in denen sie beschränkt Rechte und Pflichten eines Polizisten ausüben dürfen. So trägt bereits die Präsenz eines „Aufpassers" zur Senkung der Kriminalität bei.

Wenn Sie den sicherheitsliebenden Bürgern noch etwas Gutes tun wollen, achten Sie auf eine geringe Arbeitslosigkeit und eine solide Ausbildung des Nachwuchses.

Eine strotzende Sim-Gesundheit

Auf das Wohlbefinden der Sims sollte jeder Bürgermeister gesteigerten Wert legen. Gesunde Sims leben länger und zahlen vor allem länger Steuern ...

Nur bei einem durchdachten Gesundheitswesen sind solche Schlagzeilen zu erwarten.

Ursachen für eine schlechte SIM-Gesundheit:

1. Durch ständige Luft-, Wasser- und Lärmbelastung verlieren die Sims Vitalität und werden immer empfindlicher gegenüber Krankheiten.

2. Ohne Krankenhäuser können kranke Sims nicht verarztet werden, und, je nachdem, wie groß oder stark die Verletzung ist, sterben sie sogar in einigen Fällen.

3. Ein Krankenhaus hat nur eine gewisse Anzahl an Zimmern und Betten zur Verfügung. Wird diese Grenze überschritten, müssen die Sims wegen Überfüllung auf den Gängen übernachten und können nur mit begrenzter Konzentration der Ärzte und Chirurgen rechnen.

4. In Krankenhäusern werden stets die technisch ausgereiftesten Geräte zur Behandlung der Patienten benötigt - schließlich geht es um deren Leben. Erhalten sie jedoch keine entsprechende Unterstützung, kann für das Wohlergehen der Sims nicht mehr ausreichend gesorgt werden.

5. Krankenhäuser werden überwiegend in Wohngebieten benötigt. Werden sie dessen ungeachtet ausschließlich in Industriegebieten aufgestellt, ist die Fahrt und damit der Zeitaufwand wesentlich länger. Bei Unfällen kann es sich um Sekunden handeln, die auf diesen Wegen verlorengehen.

Folgen:

- Die Sims werden zunehmend anfälliger für Krankheiten.
- Die Lebenserwartung sinkt drastisch.
- Die Sims ziehen in eine andere Stadt.

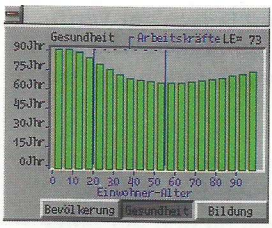
So machen Sie aus gebrechlichen Bewohnern kerngesunde Sportsfreunde:

1. Meiden Sie die räumliche Nähe von Wohngebieten zu Industrieanlagen und Flug- bzw. Seehäfen. Die unzumutbare Luftverschmutzung hat unmittelbare Auswirkungen auf die Gesundheit der Sims.

2. Errichten Sie nach Möglichkeit Parks und ausgedehnte Waldgebiete, in denen sich die Sims erholen können. Die gesunde Luft und das bessere Klima erhöhen die Lebenserwartung.

3. Ist Ihre Stadt noch klein, reicht ein Krankenhaus völlig aus; plazieren sollten Sie es in der Wohngegend. Je größer Ihre Stadt wird, desto mehr Patienten muß das Krankenhaus aufnehmen. Die Kapazitätsgrenze liegt bei 600 Betten, die erfahrungsgemäß für bis zu 25.000 Patienten reichen. Geben Sie auf den Grad des Krankenhauses acht. Eine unzureichende ärztliche Betreuung oder fehlende finanzielle Unterstützung führen dazu, daß einzelne Krankenhäuser überbelegt werden und dadurch in ihrer Qualität absinken. In diesem Fall errichten Sie ein bis zwei neue Kliniken.

4. Stellen Sie des öfteren Analysen im *Bevölkerungs*-Fenster und im *Diagramm*-Fenster an. Hier wird Ihnen Auskunft über den Gesundheitszustand der Sims gegeben.



Dem *Bevölkerungs*-Fenster können Sie u. a. die Lebenserwartung der Sims entnehmen.

5. Konsultieren Sie bei Gelegenheit die Gesundheitsberaterin (*Budget*-Fenster). Sie verrät Ihnen, wie es um die medizinische Versorgung Ihrer Stadt steht.

Gesundheitsreform

Das *Verordnungen*-Fenster enthält einige Trostpflaster für die pflegebedürftige Bevölkerung: Ein *Rauchverbot* verbietet das Qualmen an öffentlichen Plätzen, und die *kostenlose ärztliche Betreuung* beinhaltet neben Gratis-Kuraufenthalten sogar gebührenfreie Medikamente. *Erste-Hilfe-Kurse* wirken vorbeugend gegen allerlei Fehlgriffe, die bei einem Unfall passieren können. Den Nachwuchs bringen Sie mit *Jugendsport* auf Olympiakurs, während sich *Umweltschutzverordnungen* auf die Gesundheit aller Einwohner auswirken.

Das A und O der Bürgermeister-Karierre – die Finanzen

An dieser Stelle werden Ihnen einige Strategien verraten, mit deren Hilfe Sie Ihr Finanzpolster kräftig sanieren und zudem noch so manche Mark sparen können.

1. „Illegal" zum großen Geld

Wer noch ein Ur-SimCity oder das Bundle SimCity DeLuxe in seiner Spielekiste findet, sollte sich seine Stadt zunächst mit der alten Version bauen und dabei möglichst viel Geld erwirtschaften. Errichten Sie am besten eine kleine, aber dennoch profitable Ansiedlung mit den nötigsten Einrichtungen (Kraftwerk, ein paar Wohnungen, Gewerbe, Industrie, Straßen) und lassen Sie das Programm eine halbe Stunde lang selbständig simulieren. Schalten Sie aber vorsichtshalber die Funktion *No disasters* ein!

Daraus entsteht eine schwerreiche Metropole mit wenigen Einwohnern, aber einem übervollen Stadtsäckel. Übertragen Sie die Stadt in SimCity 2000 (wie man das macht, lesen Sie im Kapitel *Die Übernahme von SimCity-Städten in SimCity 2000*) und von nun an können Sie sich wie die Made im Speck fühlen: Teuere Projekte wie die umweltfreundlichen U-Bahnen stellen nun kein finanzielles Problem mehr dar.

2. Bescheidenheit ist eine Zier

Viele Einsteiger machen den Fehler, daß sie - ohne auf die Kosten Rücksicht zu nehmen - ein Gebiet nach dem anderen ausweisen. Dabei wird außer acht gelassen, daß die Sims Zeit brauchen, um das neue Bauland durch Eigentumswohnungen, Fabrikhallen und Einkaufszentren zu nutzen. Daher ist es auch völlig unsinnig, bereits zu Beginn einer neuen Stadt riesige Industrieflächen anzulegen, für die überhaupt kein Bedarf besteht. Die Bedarfanzeige ist aber mit Vorsicht zu genießen; vor allem bei größeren Städten kann

es einige Zeit dauern, bis das Programm eine Sättigung feststellt. Erst wenn ein neu erschlossenes Gebiet zum größten Teil besiedelt ist, sollten Sie den nächsten Wohnblock in Angriff nehmen.

3. Alles auf einmal?

Die Verlockung ist einfach zu groß: Ein eigener Flughafen mit allen Schikanen, ein weitverzweigtes U-Bahn-System, riesige Schnellstraßenabschnitte - wer könnte da schon widerstehen? Natürlich will jeder Bürgermeister nach kurzer Zeit eine möglichst gut ausgebaute Stadt regieren, doch dafür fehlen - wie auch in der Realität - meist die nötigen Gelder. Die angesprochenen Prestige-Bauten kommen deshalb nur für finanzkräftige Großstädte in Frage. Generell sollte man kein Projekt in Angriff nehmen, solange die Bürger nicht danach verlangen; erst wenn in der Statusleiste Meldungen wie *Kraftwerk benötigt* erscheinen, ist die Zeit reif, um ins Geschehen einzugreifen.

4. Steuerlügen

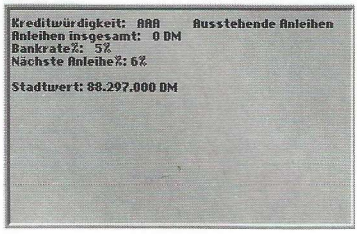
Mit der Vermögenssteuer werden alle Gebiete im gleichen Ausmaß belastet. Wenn Sie einen bestimmten Objekttyp (z. B. die Industrie) fördern oder schröpfen möchten, können Sie die Werte auch individuell einstellen. Doch im allgemeinen genügt es, wenn man die Haupteinnahmequelle vernünftig wählt. Die Standardeinstellung 7 % kann kurzzeitig auf 8 % erhöht werden, um schnell und schmerzlos die Bürger abzukassieren. Bei Werten von 5-6 % rennen Ihnen die Bewohner der Nachbardörfer die Stadtmauern ein, da geradezu paradiesische Verhältnisse auf sie warten. Alle Steuersätze, die darunter liegen, sind, nach den Erfahrungen von mehreren hundert Spielstunden, nicht mehr profitabel.

5. Leben auf Pump

Anfänger stürzen sich in geradezu selbstmörderischer Gier auf die bequemen Anleihen (Bonds). Doch die Moneten gibt's nicht umsonst: Für die Geldspritze von 10.000 DM müssen Zinsen entrichtet werden, und die sind nicht von schlechten Eltern. Der Zinssatz wird berechnet aus ...

... dem aktuellen Leitzins (Informationen darüber können Sie dem *Diagramm*-Fenster entnehmen).

... einem Bonus-Prozent für die Bank.



... und einem variablen Faktor, der hauptsächlich den Wert Ihrer Stadt und deren Kreditwürdigkeit widerspiegelt (beide Werte verbergen sich hinter der Schaltfläche *Anleihen anzeigen*).

Viele bemerken ihre aussichtslose Situation erst dann, wenn die Kreditwürdigkeit in den F-Bereich rutscht oder wenn ihre paar Häuschen den Banken nicht mehr als Sicherheit genügen. Denn dann erscheint die freundliche, aber bestimmte Aufforderung, man möge doch zunächst einmal sein Städtchen wieder auf eine solide wirtschaftliche Basis stellen, bevor man wieder auf Knien vor die Schreibtische der Finanzbosse robbt. Doch dann ist es zu spät; die immens hohen Zinsen, die selbst von einigen spekulativen SimCity-2000-Profis nicht richtig eingeschätzt werden, versetzen dem Ort unweigerlich den Todesstoß.

Unsere ernstgemeinte Warnung also an alle, denen es doch hin und wieder im Zeigefinder juckt, wenn sie die Schaltfläche *Anleihen ausgeben* erblicken: Entweder hoffen sie auf bessere Zeiten (die meist nicht eintreten) oder sie geben die Stadt auf. Wer erst einmal in die prekäre Lage kommt, in der Anleihen praktisch unvermeidlich erscheinen, hat seinen Amtsbezirk ohnehin schon viel zu stark überlastet (haben wir etwa mal wieder zu schnell einen Flughafen bauen wollen?). Alle Wiederbelebungsversuche in dieser Richtung enden zwangsläufig in finanzieller Leichenfledderei.

Gänzlich anders sieht es bei den Szenarios aus: Hier können Sie nach Herzenslust Schulden machen und ganze Ozeane einebnen. Nach Ihrer kurzen Regierungszeit hinterlassen Sie Ihrem Nachfolger ein zwar gerettetes, aber hoffnungslos überschuldetes Städtchen.

6. Alles hört auf mein Kommando

Verordnungen sind generell eine tolle Sache, wenn die Stadt über einen geordneten Haushalt verfügt. In Krisenzeiten muß der Gürtel enger geschnallt werden. Wenn Sie nicht gerade den Handel fördern wollen oder der Kriminalität zu Leibe rücken, schalten Sie alle „Schmankerl" der Bereiche *Bildung, Sonstige, Sicherheit/Gesundheit* und *Eigenwerbung* ab. Dafür verteilen Sie Strafzettel, belegen die Bürger mit Umsatz- und Einkommensteuer und lassen sie im Casino zocken (*Legalisiertes Glücksspiel*).

7. Wer braucht schon eine Feuerwehr?

Städtische Dienste sind die Gewähr für Sicherheit und Ordnung im Ort. Daher wäre es höchst unklug, aus Kostengründen keine Polizeistationen, Krankenhäuser usw. aufzustellen oder die Finanzierung über das *Budget*-Fenster zu drosseln.

Wenn Sie aber die Funktion *Keine Katastrophen* aktiviert haben, können Sie guten Gewissens die Gelder der Feuerwehr streichen. Jahr für Jahr können Sie auf diese Weise über 100 DM pro Station sparen. Außerdem sind in diesem Fall auch *Freiwillige Feuerwehren* (*Verordnungen*-Fenster) ein zwar teurer, aber überflüssiger Luxus.

8. Aus Alt mach Neu

Berücksichtigen Sie beim Zuweisen neuer Gebiete bereits Grundstücke für städtische Dienste, Bildungseinrichtungen, Kraftwerke, Freizeiteinrichtungen und Häfen. Natürlich können Sie mit dem gleichnamigen Icon die Gebietszuordnung aufheben oder ein noch nicht erschlossenes Gelände einfach mit einem anderen Gebäudetyp „überstreichen". Aber: Selbst wenn Sie nur Distrikte mit geringer Dichte in hohe Dichten umwandeln, werden Sie bereits zur Kasse gebeten. Allerdings gilt dies nicht für gleichartige Elemente, also z. B., wenn Sie eine Straße erneut mit dem Straßenwerkzeug überstreichen.

9. Eine Landschaft ganz nach Ihrem Geschmack

Richtig teuer wird es für Sie, wenn nachträglich Änderungen am Aussehen des Terrains vorgenommen werden sollen. Mit dem Icon *Wasser/Bäume* können Sie sich auch bei bereits bestehender Infrastruktur an Bergen, Seen und Wäldern austoben. Doch die Kosten dafür stehen in keinem Verhältnis zum beabsichtigten Erfolg. Machen Sie sich also schon vorher Gedanken über Ihre Zielsetzungen und Ihre Vorstellungen einer „idealen" Stadt. Mit Hilfe des Geländeeditors können Sie noch vor dem ersten Spatenstich regulierend in das Landschaftsdesign eingreifen, ohne auch nur einen Pfennig zu investieren.

Die Stromversorgung mit Köpfchen

Die kleinen Dinge des Lebens verbrauchen eine Menge Energie: Angefangen von solch selbstverständlichen Helfern wie dem Küchenmixer oder dem Staubsauger bis hin zu den Großabnehmern wie Fabriken und Geschäften. Die Sims sind auch nur Menschen und im Umgang mit Strom nicht gerade zimperlich: da bleibt schon mal der PC über Nacht eingeschaltet oder die Schaufensterbeleuchtung macht Überstunden. Dies kommt Sie als Bürgermeister teuer zu stehen. Deshalb ist es ratsam, den Bewohnern etwas Umweltbewußtsein beizubringen.

Der Energieverbrauch könnte Ihnen im Grunde völlig egal sein, da die Sims selbst für ihren verschwenderischen Lebensstil in Form der Stromrechnung bezahlen. Der Haken an der Sache: Zu Ihren Aufgaben gehört es unter anderem, für eine ausreichende Versorgung der Stadt mit Elektrizität zu sorgen. Daher müssen Kraftwerke gebaut werden, und die sind nun einmal sündhaft teuer. Insofern sollten Sie Überlegungen anstellen, wie Sie den Bedarf etwas drosseln können.

Folgendes sollten Sie dabei beachten: sobald ein erschlossenes Gebiet mit Wohnungen, Fabriken oder sonstigen Ansiedlungen bebaut wird, muß von den Kraftwerken der benötigte Strom zur Verfügung gestellt werden. Der Verbrauch wird dabei nicht pro Gebäude

berechnet, sondern pro genutzter Kachel. Für drei bebaute Flächen benötigen Sie über den Daumen gepeilt etwa 1 Megawatt. Doch dies ist nur ein grober Anhaltspunkt, der von einigen Faktoren abhängig ist:

1. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts ist der Verbrauch äußerst gering. Doch bereits wenige Jahre später rüsten die Bürger kräftig auf: Immer neue Entwicklungen (Radio, Fernsehen usw.) verschlingen Unmengen an Energie. Besonders unverantwortlich sind die Bürger der 70er und 80er Jahre, doch dann beginnen die Sims umzudenken und schränken sich ein. Durch technische Geistesblitze wie die Stand-by-Schaltung geht der Bedarf spürbar zurück.

2. Je dichter die Sims zusammengepfercht werden, desto mehr Strom benötigen sie. Besonders in Hochhäusern mit vielen Haushalten wird wahnsinnig viel Energie benötigt - man denke nur daran, daß jeder Single einen eigenen Herd und eine Waschmaschine benötigt. Schießen in Ihrer Stadt also die Wolkenkratzer wie Pilze aus dem Boden, wird sicherlich bald der Ruf nach einem neuen Kraftwerk laut.

Ich bin Energiesparer

Mit einem kleinen Trick können Sie die Sims zu etwas umweltbewußterem Verhalten bewegen. Wählen Sie im Menü *Fenster* die Option *Verordnungen* und versehen Sie in der Rubrik *Sonstige* den Eintrag *Energiesparprogramm* mit einem Häkchen. Die Einwohner werden sich unverzüglich mit Sonnenkollektoren und Öko-Kühlschränken eindecken, was den Stromverbrauch merklich senken wird. Zunächst heißt es aber, sich in Geduld zu fassen. Die Maßnahmen greifen nicht sofort, sondern mitunter erst nach einigen Jahren - und ganz billig ist der Spaß auch nicht. Doch die Mühe lohnt sich: 15 % der bebauten Gebiete können nun zusätzlich von den Kraftwerken versorgt werden.

Ein wasserdichtes Versorgungssystem

Bei fast allen Kraftwerken müssen Sie Kompromisse eingehen. Entweder sind sie zu kostspielig, verursachen zu hohe Umweltverschmutzung oder lassen es an Effizienz mangeln. Lediglich das Wasserkraftwerk erfüllt die Voraussetzungen eines „idealen" Stromlieferanten. Bei der Ausnutzung der Ressourcen und beim Preis-Leistungs-Verhältnis ist es praktisch ungeschlagen, während die Natur nicht durch Schadstoffe belastet wird. Allerdings setzt der Bau des Staudamms einen Wasserfall voraus, der nur an Berghängen vorkommen kann. Sollte in der gewünschten Gegend kein Gefälle nebst einer geeigneten Quelle vorkommen, läßt sich dies mit dem Icon *Bäume/Wasser* jederzeit nachholen.

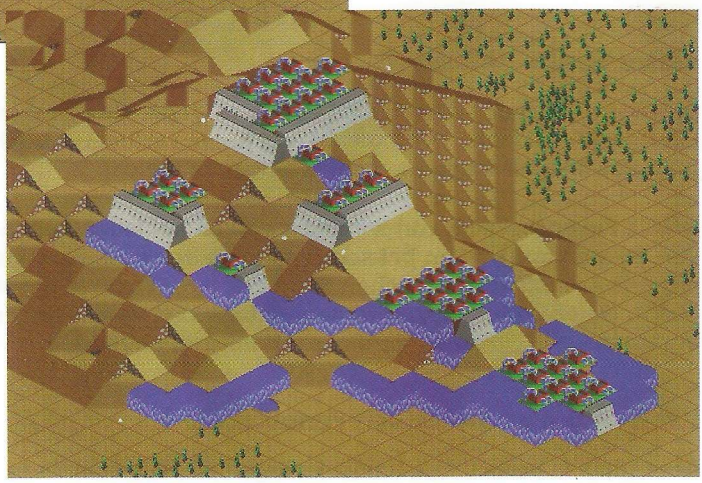
Wenn Sie Ihre Bürger mit reiner Luft erfreuen möchten und daher auf die Staudämme setzen, sollten Sie gleich Nägel mit Köpfen machen und einen günstig gelegenen Hügel vollständig für die Energieerzeugung nutzen. Gleichzeitig können die Zwischenräume für die Wasserversorgung durch den Bau von Pumpen verwendet werden.

So wird's gemacht:

1. An den Hängen schaffen Sie künstliche Flüsse, sofern dies nicht bereits die Natur erledigt hat.

2. Die Schrägen werden komplett mit Staudämmen belegt, die sofort nach dem Bau Energie erzeugen.

3. Entfernen Sie auf den Plateaus sämtliche vorhandenen Seen und Bäche.



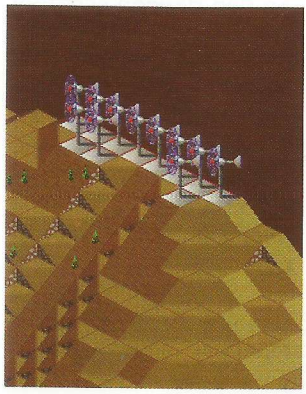
4. Plazieren Sie auf den freigewordenen Flächen Wasserpumpen.

5. Jetzt fehlen nur noch die Verbindungen zur Stadt, indem Sie Strom- und Wasserleitungen verlegen.

Lange Leitung? Das Militär und der Strom

Wenn Ihnen die Regierung eine Militärbasis spendiert, haben Sie keinerlei Einfluß auf den Ort der Stationierung. So kann es durchaus passieren, daß die Einheiten völlig willkürlich in die Landschaft gesetzt werden und von Ihrer Stadt viel zu weit entfernt sind. Wer nun glaubt, er müsse die Kasernen unbedingt ans lokale Elektrizitätsnetz anschließen, lustwandelt auf dem Holzweg. Die Militäranlagen sind die einzigen Bauwerke, die weder einen Strom- noch einen Wasseranschluß benötigen. Diese „langen Leitungen" wären vollkommen nutzlos und würden zudem hohe Kosten verursachen.

Winds of Change



Die Windkraftwerke erhalten ebenfalls das Prädikat „Besonders umweltfreundlich". Ab 1980 stehen diese Energieerzeuger zur Verfügung und sind für Ihr Stromnetz vor allem dann eine Bereicherung, wenn Ihre Landschaft aus vielen einzelnen Gipfeln, unzugänglichen Bergen und kleinen Hochplateaus besteht. Für die Belegung mit Gebäuden eignen sich diese Flächen nicht; der aufwendige Straßenbau und die Anbindung an die Wasserleitungen würden Unsummen verschlingen.

Dagegen lassen sich auf den Ebenen hervorragend die platzsparenden Rotoren unterbringen. Damit schlagen Sie gleich zwei Fliegen mit einer Klappe. Die sonst freibleibenden Gebiete finden eine sinnvolle Verwendung, und durch die Lage weit über dem Meeresspiegel werden die Luftmassen besonders gut ausgenutzt.

Liebe Sonne scheine

Solange die Sonne scheint, sind Solarkraftwerke eine saubere und sichere Alternative zu den Schadstoffschleudern, die Öl und Kohle verfeuern. Doch wehe, wenn der Wetterbericht Bewölkungszunahme oder Nebelbänke meldet ...

Da die Zuverlässigkeit von Windkraftwerken bei lauen Lüftchen und die Energieausbeute von Sonnenkraftwerken bei schlechtem Wetter stark zu wünschen übrig lassen, empfiehlt sich die Kombination zwischen den beiden für Gebiete mit stark zerklüfteter Szenerie. Bei einem Wetterumschwung wird automatisch das jeweils andere Werk die fehlende Energie ergänzen - und preiswert ist dieses Teamwork obendrein.

Kraftwerke automatisch renovieren

Besonders in großen Städten ist es ärgerlich, sich ständig um den Neubau von überalterten Anlagen zu kümmern. Wer sich gerne von dieser lästigen Pflicht befreien möchte, wählt im Menü *Katastrophen* die Einstellung *Keine Katastrophen*. Damit werden nicht nur zuverlässig alle Arten von Disastern vermieden, sondern auch Ihre Kraftwerke rechtzeitig renoviert. Ob Neubau oder Sanierung - die Kosten sind in beiden Fällen gleich hoch und werden Ihnen sofort vom Etat abgezogen.

Stehen für den Bau nicht genügend Gelder zur Verfügung, wird das Werk seinem Schicksal überlassen. Nach Ablauf von 50 Jahren gibt es seinen Geist auf, und es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis die ersten Gebiete über Stromausfälle klagen.

Ein Kraftwerk wird pensioniert ...

Mit viel Getöse, aber ohne größeren Schaden für die angrenzenden Gebiete, zerfallen die altersschwachen Anlagen in ihre Bestandteile. Wenn Sie rechtzeitig ein neues Werk gebaut haben, wird die Stromversorgung auch nach einem Ausfall sichergestellt, sofern es sich um einen Energieerzeuger mit einer gleich hohen Leistung handelt.

Auch bei den ansonsten sehr risikobehafteten Atommeilern müssen Sie mit keinen gravierenden Auswirkungen (Brände, verstrahltes Gebiet usw.) rechnen. In SimCity 2000 wird das Werk kurzerhand abgeschaltet und vom Netz getrennt.

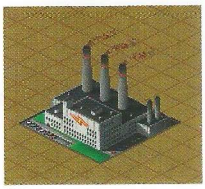
Bürgermeister mit stattlichen Budgets können bei solchen Meldungen gelassen bleiben.

An dieser Stelle noch ein toller Trick:

Sollte die Meldung über die Notwendigkeit der Kraftwerksrenovierung kommen, benennen Sie Ihr Kraftwerk einfach um, und die Nutzperiode beginnt im neuen Jahr von vorn.

Alle Kraftwerke im Vergleich

Typ: Kohlekraftwerk

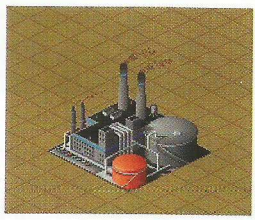


Verfügbar ab:	1900
Leistung in Mw:	200
Kosten:	4.000
Platzbedarf:	4 x 4 Kacheln
Kosten pro Mw:	20
Wirkungsgrad:	Sehr gut
Umweltfreundlichkeit:	Ungenügend
Besonderheiten:	Höchster Schadstoffausstoß aller Kraftwerke

Typ: Wasserkraftwerk

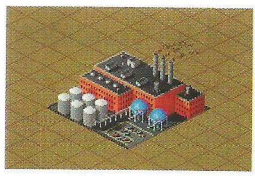
Verfügbar ab:	1900
Max. Betriebsdauer:	Unbegrenzt
Leistung in Mw:	20
Kosten:	400 DM
Platzbedarf:	1 x 1 Kachel
Kosten pro Mw:	20
Wirkungsgrad:	Sehr gut
Zuverlässigkeit:	Sehr gut
Umweltfreundlichkeit:	Sehr gut
Besonderheiten:	- Keinerlei Umweltverschmutzung - Voraussetzung für Staudämme: Wasserläufe - Können nur an Berghängen errichtet werden

Typ: Ölkraftwerk



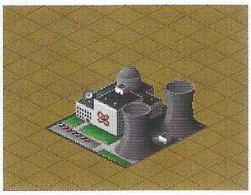
Verfügbar ab:	1900
Max. Betriebsdauer:	50 Jahre
Leistung in Mw:	220
Kosten:	6.600 DM
Platzbedarf:	4 x 4 Kacheln
Kosten pro Mw:	30
Wirkungsgrad:	Ausreichend
Zuverlässigkeit:	Sehr gut
Umweltfreundlichkeit:	Ausreichend
Besonderheiten:	- 50 % weniger Schadstoffe als beim Kohlekraftwerk

Typ: Erdgaskraftwerk



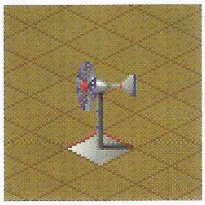
Verfügbar ab:	1950
Max. Betriebsdauer:	50 Jahre
Leistung in Mw:	50
Kosten:	2.000
Platzbedarf:	4 x 4 Kacheln
Kosten pro Mw:	40
Wirkungsgrad:	Mangelhaft
Zuverlässigkeit:	Sehr gut
Umweltfreundlichkeit:	Befriedigend
Besonderheiten:	-

Typ: Kernkraftwerk



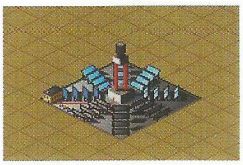
Verfügbar ab:	1955
Max. Betriebsdauer:	50 Jahre
Leistung in Mw:	500
Kosten:	15.000
Platzbedarf:	4 x 4 Kacheln
Kosten pro Mw:	30
Wirkungsgrad:	Ausreichend
Zuverlässigkeit:	Gut
Umweltfreundlichkeit:	Gut
Besonderheiten:	- GAU-Gefahr - In kernkraftfreien Zonen (siehe Verordnungen) können keine AKWs gebaut werden

Typ: Windkraftwerk



Verfügbar ab:	1980
Max. Betriebsdauer:	50 Jahre
Leistung in Mw:	4
Kosten:	100
Platzbedarf:	1 x 1 Kacheln
Kosten pro Mw:	25
Wirkungsgrad:	Befriedigend
Zuverlässigkeit:	Ausreichend
Umweltfreundlichkeit:	Sehr gut
Besonderheiten:	- Keinerlei Umweltverschmutzung - Energiemenge hängt vom Wetter ab - Liefert sehr geringe Energiemengen - Benötigt relativ viel Platz für wenig Energie

Typ: Solarkraftwerk



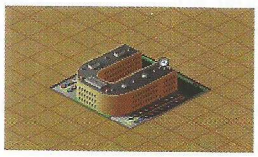
Verfügbar ab:	1990
Max. Betriebsdauer:	50 Jahre
Leistung in Mw:	50
Kosten:	1.300
Platzbedarf:	4 x 4 Kacheln
Kosten pro Mw:	26
Wirkungsgrad:	Befriedigend

Zuverlässigkeit:	Ausreichend
Umweltfreundlichkeit:	Sehr gut
Besonderheiten:	- Energiemenge hängt vom Wetter ab

Typ: Mikrowellenkraftwerk

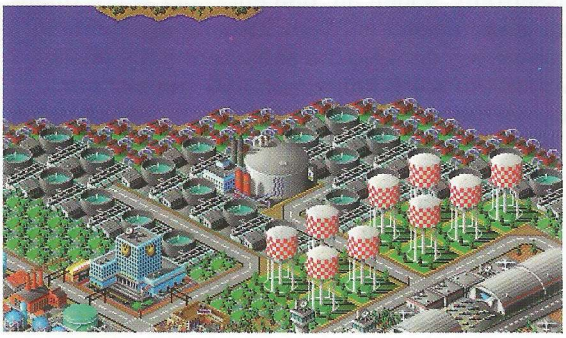
Verfügbar ab:	2020
Max. Betriebsdauer:	50 Jahre
Leistung in Mw:	1.600
Kosten:	28.000
Platzbedarf:	4 x 4 Kacheln
Kosten pro Mw:	17,5
Wirkungsgrad:	Sehr gut
Zuverlässigkeit:	Gut
Umweltfreundlichkeit:	Sehr gut
Besonderheiten:	- Verirrte Energiestrahlen können u. U. große Schäden anrichten

Typ: Fusionskraftwerk



Verfügbar ab:	2050
Max. Betriebsdauer:	50 Jahre
Leistung in Mw:	2.500
Kosten:	40.000
Platzbedarf:	4 x 4 Kacheln
Kosten pro Mw:	16
Wirkungsgrad:	Sehr gut
Zuverlässigkeit:	Sehr gut
Umweltfreundlichkeit:	Sehr gut
Besonderheiten:	- Zwei Fusionskraftwerke versorgen eine komplette Stadt

Die optimale Wasserversorgung



Ein gut ausgebautes Wassernetz ist für den Bau einer Großstadt unerläßlich. Es wäre für die Sims auch eine Zumutung, wenn sie zu Hunderttausenden tagtäglich kilometerweit zur nächsten Küste fahren müßten, um Kanister mit Wasser zu füllen. Damit aus kleinen Siedlungen prächtige Hochhäuser werden, benötigen die Bewohner Frischwasser.

Wenn es aus dem Wasserhahn nur noch tropft: Ursachen des Wassermangels

1. Stellen sie lediglich ein paar Pumpen ohne die dazugehörigen Wasserleitungen auf, kann kein Wasser zu den Gebäuden geleitet werden.

2. Befinden sich Lücken zwischen den Wasserrohren, wird das Wasser an den unterbrochenen Stellen herausfließen und in das Grundwasser zurückgelangen.

3. Obwohl der Wasserbedarf der Stadt ständig steigt, sind die Pumpen überfordert. Sie können nur eine bestimmte Menge an Wasser nach oben befördern.

4. Pumpen, die im Landesinneren aufgestellt werden, können nur wenig Wasser fördern und sind damit für eine angemessene Wasserversorgung unzweckmäßig.

Folgen:

- Ihre Stadt wird nur gering bevölkert.
- Der Lebensstandard sinkt.
- Die Sims ziehen nach einiger Zeit wieder ab.

Lösung:

1. Entscheiden Sie sich für einen Fluß oder einen See und errichten Sie dort Pumpen. Pumpen, die in unmittelbarer Nähe von Gewässern aufgestellt werden, fördern die dreifache Menge an Wasser. Von ihnen ausgehend legen Sie Wasserleitungen zu den Gebäuden oder den zugeordneten Gebieten.

2. Es genügt, wenn Sie Wasserleitungen unter den Straßen verlegen. Daher sollten Sie die Röhren nur bis zum Rand von zugeordneten Gebieten legen. Die Sims sorgen selbständig für die Wasseranschlüsse, sobald die Flächen bebaut werden.

3. Wächst Ihre Stadt, wird bald die Meldung im *Zentrier*-Werkzeug erscheinen, daß mehr Wasser benötigt wird. Leitungsteile, die mit Wasser versorgt sind, erscheinen in einer hellblauen Farbe, graue Wasserrohre zeigen an, daß entweder Wassermangel besteht oder kein Stromanschluß gewährleistet ist. Verschwindet die Meldung trotzdem nicht, könnte ein Salzsee oder -fluß die Ursache sein. Bauen Sie anstatt der normalen Pumpen Entsalzungwerke. Um solch kniffeligen und zumeist nur schwer durchschaubaren Situationen vorzubeugen, stellen Sie durch Anklicken mit dem *Abfrage*-Werkzeug immer fest, ob es sich um Salz- oder Süßwasser handelt.

4. Ein Entsalzungswerk fördert zwar doppelt soviel Wasser wie ein Pumpe, ist aber eine sehr teure Angelegenheit und sollte wirklich nur bei Salzseen oder -flüssen eingesetzt werden.

5. Im Sommer wird erfahrungsgemäß das Wasser sehr knapp. Deshalb brauchen Sie nicht gleich mehr Pumpen zu bauen. Zum Speichern von Wasser eignen sich Wassertürme vorzüglich. Sie werden im Winter mit überschüssigen Wasser augefüllt und stehen im Sommer zur Verfügung.

6. Das *Karten*-Fenster unter der Funktion *Wassernetz* gibt Ihnen einen Überblick über das Wassernetz der Stadt. Gebiete, die mit Wasser versorgt sind, erscheinen gelb, vom Wassernetz abgeschnittene oder nicht genügend versorgte Flächen werden rot markiert. Schwachstellen des Röhrensystems lassen sich so schnell feststellen.

7. Als umweltbewußter Städtebauer sollten Sie Kläranlagen aufstellen. Zum einen senken sie damit den Schmutzpegel der Stadt, zum anderen kann das verbrauchte Wasser auf diese Weise wieder aufbereitet und in den natürlichen Kreislauf zurückgeleitet werden. Kläranlagen vermindern auch das allsommerliche Wasserdefizit. Wenn Sie mit dem *Abfrage*-Werkzeug ein Aufbereitungswerk anklicken, wird Ihnen mitgeteilt, wieviel Wasser gereinigt werden kann, wieviel gereinigt werden müßte und wieviel pro Minute tatsächlich gereinigt wird. Auf diese Weise können Sie den Bedarf weiterer Kläranlagen abschätzen.

Ein Herz für die Umwelt

Die Bewohner protestieren gegen Ihre Zerstörung des Waldes.

Die Umwelt ist den Sims sehr am Herzen gelegen, beklagen sie sich doch bei jeder Gelegenheit über das mangelnde Umweltbewußtsein des Städtebauers und jammern bereits über die Abholzung von Bäumen auf nur einer einzigen Kachel. Gegen Kohlekraftwerke reichen sie Petitionen ein und verlangen stets neue Umweltschutzverordnungen.

Ursachen für Umweltverschmutzung:

1. Industriegebiete gehören mit zu den schlimmsten Umweltsündern. Werden sie noch dazu reihenweise gebaut, konzentriert sich der Schadstoffausstoß und begräbt die ganze Stadt unter einer Smog-Glocke.

2. Industriegebiete haben in der Stadtmitte nichts zu suchen. Von dort aus können die gefährlichen Gase in jede Himmelsrichtung ziehen und die Stadt in eine graue Ruine verwandeln.

3. Der Verkehr wird ausschließlich über die Straße geleitet. Werden keine alternativen Transportmittel zum Auto bereitgestellt, sieht sich der Großteil der Bevölkerung gezwungen, mit dem Auto zu fahren. Die Abgase verdichten sich, und es kommt auch hier zu erheblichen Smogerscheinungen.

4. Der Flughafen ist ähnlich wie ein Industriegebiet in der Stadtmitte völlig fehl am Platze. Der extreme Schadstoffausstoß greift selbst Vegetation an, die weit vom Flugplatz entfernt ist. Zudem werden die anliegenden Bewohner Tag und Nacht mit Fluglärm konfrontiert.

5. Kraftwerke, die mit fossilen Brennstoffen (Öl, Kohle usw.) betrieben werden, pusten Unmengen an Giftstoffen in die Luft.

Folgen:

- Die Lebenserwartung der Sims sinkt.
- Die Sims fürchten um ihre Gesundheit sowie um die ihrer Kinder und wandern aus.
- Die Tourismus-Branche liegt am Boden.

Ökologisch wertvolle Tips

In den vorangegangenen Kapiteln wurden bereits zahlreiche Umweltaspekte berücksichtigt. Im folgenden fassen wir noch einmal alle Daten und Fakten zusammen, die ein Bürgermeister mit „grünem Daumen" im Schlaf beherrschen sollte.

1. Entgiften Sie Ihre Stadt

Suchen Sie sich für Industriebereiche und Kraftwerke stets Gebiete am Kartenrand aus. Mit Brachland, Bäumen und Parks können Sie eine Schutzwand gegen die Luftverpester aufbauen.

2. Verkehrsberuhigung

Um den Straßenverkehr und die damit verbundenen Abgase der Autos zu reduzieren, bieten sich die öffentlichen Verkehrsmittel - Busse, S-Bahn und U-Bahn - an. Die schnellsten Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie Bushaltestellen sowohl in Wohn- als auch Industriegebieten errichten.

3. Zonenrandförderung

Der Flughafen ist der Inbegriff der Umweltverschmutzung. Er gehört deshalb an den Kartenrand oder sollte zumindest einen gebührenden Abstand zu Wohngebieten aufweisen. Weitere Informationen zum Airport finden Sie im Kapitel *Lösungsstrategie* im Unterkapitel *Eine krisensichere Wirtschaft.*

4. Wasserschutzgebiet

Kläranlagen sind zwar sehr kostspielig in der Anschaffung, lohnen sich aber allein schon deshalb, weil die Sims daran erkennen können, wie ernst es Ihnen mit dem Umweltschutz ist. In Städten, in denen große Unzufriedenheit über Luft- und Wasserverschmutzung herrscht, sind die Aufbereitungsanlagen eine erste sinnvolle Maßnahme zur Entschärfung der Situation.

5. Natur pur

Im *Verordnungen*-Fenster haben Sie zusätzlich die Möglichkeit, Umweltschutzverordnungen zu aktiveren. Durch dieses Programm werden Maßnahmen zur Bewahrung der Natur finanziert, die Ihre Stadt allerdings für Schwerindustrien (Bergbau, Stahl- und Automobilindustrie) uninteressant machen.

6. Zwischenräume nutzen

Mit zunehmender Stadtgröße läßt es sich kaum noch verhindern, daß Industrie und Wohngebiete näher zusammenrücken. Nutzen Sie die Lücken sinnvoll, indem Sie Feuerwachen, Polizeistationen, Bushaltestellen usw. als Bindeglied einsetzen. Dadurch wird die Belastung der Appartements etwas gedämpft.

Wohin mit all den Dreckschleudern?

Fabriken sollten Sie aus mehreren Gründen nicht in der Nähe der Wohnungen plazieren. Denn damit verlagern Sie zusätzlich noch eine Reihe weiterer Probleme vor die Haustür der Bevölkerung, die mit dem Ausbau der Industrie einhergehen:

1. Die Kriminalität ist in diesen Gebieten besonders hoch. Berücksichtigen Sie zusätzliche Grundstücke für Polizeireviere.

2. Qualmende Schlote verringern die Lebensqualität, zehren an der Gesundheit der Sims und erhöhen die Umweltverschmutzung durch Lärm und Schadstoffe.

3. Hohes Verkehrsaufkommen (der Kampf um den letzten Parkplatz ...), Staus, Unfälle und Abgase sind für die Einwohner eine große Belastung.

4. Besonders ansehnlich sind die häßlichen Fabrikgebäude wirklich nicht. Daher sind die Grundstückspreise auch verhältnismäßig niedrig, was sich auf die Häuser in der Nachbarschaft auswirkt. Viele Sims werden abwandern.

Als Städteplaner befinden Sie sich hier in einem großen Dilemma: Zum einen soll der Abstand zwischen Wohnung und Arbeitsplatz nicht allzu groß sein, weil dadurch das Verkehrsgewühl noch größer wird. Andererseits ärgern sich die Einheimischen, wenn Sie ihnen ein Chemiewerk nur wenige Meter vom sorgfältig angelegten Gemüsebeet hinstellen. Drei Varianten haben sich in unzähligen Teststädten bewährt:

1. Flache Gegend ohne Gewässer

Hier haben Sie viel Platz für riesige Wohnanlagen und noch gewaltigere Industriegebiete. Schaffen Sie großzügige Grundstücke und wechseln Sie dabei zwischen den Appartments, Geschäftszentren und Fabriken ab. Querstraßen sorgen dafür, daß die Sims morgens rechtzeitig ins Büro oder an die Drehbank kommen.

Alternativ können Sie zwei „Mini-Städte" anlegen, wobei die eine für Wohngebiete und Gewerbe mit geringem Aufkommen konzipiert ist, während die zweite Ansiedlung nur aus Fabriken und Bürokomplexen besteht. Mit einer Schnellstraße (möglichst zwei Spuren nebeneinander) sowie einem gut ausgebauten U- oder S-Bahn-System hält sich auch der Straßenverkehr in einem vertretbaren Rahmen.

2. Terrain mit Fluß oder See

Wohnen und Einkaufen auf der einen Flußseite, Arbeiten am anderen Ufer - so lautet das Erfolgsrezept für diese Geländeart. Ideal dafür eignen sich breite Wasserstraßen oder schmale Seen, die mitten durch die SimCity-2000-Welt verlaufen. Die Verbindungen zwischen den beiden gegensätzlichen Gebieten schaffen mehrere Brücken.

3. Hügeliges Gelände

Auch bei diesem Konzept basiert der Erfolg auf der Trennung der drei Gebietsarten. Am besten funktioniert die Aufteilung mit einem langgezogenen, aber dennoch schmalen Gebirgszug. In Tal 1 werden Appartements und einige Gewerbezonen eingerichtet, Tal 2 bleibt der Industrie und den großen Geschäftszentren vorbehalten. Wer möchte, kann den Sims mit einer herkömmlichen Straße „über den Berg" helfen. Eleganter und platzsparender ist allerdings der Bau von einigen Tunnels.

Diese Vorgehensweise lohnt sich nur, wenn das Gebirge nicht allzu breit ist, denn sonst werden die Anfahrtswege für die Sims zu langwierig und umständlich.

Alarmstufe rot: Katastrophen

Die Katastrophen in SimCity waren schon immer das Salz in der Suppe des gemütlichen Städtebastelns. Wenn erst einmal eine Stadt bis in den letzten Winkel verplant und verbaut ist, sollte man sie einmal gründlich einem Test hinsichtlich ihrer Widerstandsfähigkeit untersuchen. Besonders vorsichtige Menschen, denen vor allem an einem schnellen Ausbau ihrer Stadt gelegen ist, behelfen sich mit der Einstellung *Keine Katastrophen*

im gleichnamigen Menü. Alle Wagemutigen und Draufgänger trotzen den zahlreichen Gefahren, die einer Stadt im Laufe ihres Lebens wiederfahren und stellen sich der Herausforderung.

Wichtig: Nicht alle Katastrophen sind über das Menü erreichbar. Beispielsweise können Sie nicht per Mausklick einen Super-GAU in einem Kernkraftwerk auslösen, sondern nur Ereignisse, die sich innerhalb einer absehbaren Zeitspanne lösen lassen. Im angesprochenen Fall dauert es schließlich Jahrzehnte, bis sich die Gegend von der Verstrahlung erholt hat. Weil Sie gegen solche Unfälle im nachhinein nichts unternehmen können, wäre ein derartiges Desaster wahrscheinlich nicht von sehr großem Unterhaltungswert ...

Doch gegen die meisten Zwischenfälle ist ein Kraut gewachsen. Wir verraten Ihnen in den nächsten Abschnitten, wie Sie Katastrophen vermeiden und - im Falle eines Falles - wirksame Gegenmaßnahmen ergreifen.

Grundsätzliches

- Je höher der eingestellte Schwierigkeitsgrad zu Beginn einer neuen Stadt, desto größer die Gefahr einer Katastrophe. Wenn Sie sich für *Leicht* entschieden haben, wird die Stadt nur sehr selten von Randalierern oder Monstern heimgesucht. Gänzlich anders sieht die Sache allerdings aus, wenn Sie sich - furchtlos, wie Sie nun einmal sind - für die Option *Schwer* entschieden haben. Katastrophen am laufenden Band sorgen dafür, daß Ihnen nie langweilig wird ...

- Sobald es aus Ihrem Lautsprecher verdächtig knirscht und kracht, brauchen Sie entweder eine neue Soundkarte oder in einem versteckten Winkel Ihrer Stadt spielt sich gerade eine Tragödie ab. Stellen Sie sofort im Menü *Geschwindigkeit* die Option *Pause* ein; damit sind Sie zunächst einmal vor einer unkontrollierten Verschlimmerung der Situation geschützt. Eventuell vorhandene Brände werden sich nicht weiter ausbreiten und der Wirbelsturm rotiert auf der Stelle.

- Mit einem Klick auf den roten Pfeil in der Statusleiste gelangen Sie sofort zum Ort des Geschehens, ohne erst lange in der Stadt nach der Ursache suchen zu müssen. Wenn Sie den Menüpunkt *Optionen/Auto Goto* aktivieren, werden Sie im Notfall automatisch an den Unglücksort „gebeamt".

Das *Notfall*-Symbol ist also der „Feuermelder" von SimCity 2000.

- Klären Sie zunächst, was genau passiert ist. Anhand der Animationen können Sie bereits auf den ersten Blick erkennen, ob Ihre Küstenregion von einer Überschwemmung heimgesucht wird oder ob gerade einige Randalierer ihrem Ärger Luft machen. Letzte Gewißheit gibt Ihnen die Angabe in der Statusleiste.

- Fast immer sind Katastrophen mit Bränden verbunden. Beordern Sie sofort sämtliche verfügbaren Kräfte zur Unglücksstelle - Polizei, Feuerwehr und gegebenenfalls Militär. Natürlich sind die wackeren Gesetzeshüter nicht so gut mit technischem Gerät ausgestattet wie ihre Kollegen von der Feuerwache, aber zum Eimertragen kann jeder Streifenpolizist herangezogen werden.

- Nur keine Panik, wenn schon kurz nach dem Beginn einer neuen Stadt ein Tornado über Ihr Gebiet walzt oder ein Erdbeben einsetzt. Denn zu diesem Zeitpunkt besitzen die meisten Siedlungen noch keinen Polizei- oder Feuerwehrschutz, geschweige denn einen Militärstützpunkt. Aus diesem Grund schickt Ihnen die Regierung freundlicherweise die Nationalgarde, die Ihnen zumindest bei kleineren Katastrophen gute Dienste leisten kann. Sie besteht aus fünf Panzerdivisionen und wird genauso bedient wie die Kollegen von der städtischen Sicherheit.

Aufräumarbeiten: The Day after

Mit dem Bulldozer (Modus: *Demolieren/Räumen*) schaffen Sie all den Bauschutt beiseite, damit auf dem Grundstück neue Gebäude entstehen können. Handelt es sich dabei um Wohnungen, Gewerbeparks oder Industrieanlagen, bleibt die Gebietszuordnung erhalten. Schließen Sie die Häuser sofort an das Stromnetz an und stellen Sie die Wasserversorgung sicher. Dann werden die Sims sofort mit dem Wiederaufbau beginnen. Beim Straßensystem sollten schadhafte Stellen sofort ausgebessert werden, um die Verbindung zwischen den Häusern und den Arbeitsplätzen sicherzustellen. Anschließend kümmern Sie sich um die Schnellstraßen und die S-Bahnen. Vergessen Sie nicht die Schnellstraßenauffahrten und die Bahnhöfe.

In the heat of the night: Feuer

Mögliche Ursachen:

1. Besonders heiße Jahreszeiten. Achten Sie auf die Anzeige des momentanen Wetters in der Statusleiste.
2. Folgen von Flugzeugabstürzen, Krawallen, Wirbelstürmen, Orkanen, Erdbeben, GAUs, Monstern, technischen Fehlern im Mikrowellenkraftwerk.

Lösung:

- Pro Feuerwehrstation können Sie einen Löschzug zum Brandherd schicken. Klicken Sie auf das *Notfall*-Symbol, erscheint eine Auswahl der möglichen Gegenmaßnahmen: Feuerwehr, Polizei oder Militär.
- Beachten Sie, daß diese Funktion nach dem FIFO-Prinzip (First in, First out) arbeitet. Es ist daher nicht möglich, eine bestimmte Einheit zu einem Ort zu dirigieren. Alle Symbole werden nacheinander eingesetzt: die zuerst plazierte Säule wird nach dem „Aufbrauchen" aller Einheiten verwendet.
- Die Notfallkommandos können nicht direkt auf brennenden Feldern postiert werden. Wählen Sie die unmittelbar danebenliegende Kachel.

1. Feuerwehr

Plazieren Sie die Säulen so, daß das *Hydranten*-Symbol möglichst von mehreren Seiten gleichzeitig umrandet wird. Auf diese Weise können die Feuerwehrleute wesentlich effektiver arbeiten und den Brandherd schneller löschen.

Besteht die Gefahr, daß die Flammen auf andere Gebäude übergreifen, sollten die Pfeiler als Schutzwand vor bedrohten Objekten aufgestellt werden.

2. Polizei

Auch wenn es nicht besonders sinnvoll erscheint, die Polizisten dem Flammenmeer auszuliefern, sollten Sie dennoch davon Gebrauch machen. Die Gesetzeshüter sperren die Gegend ab, vertreiben Schaulustige, leiten den Vekehr um und ermöglichen so einen reibungslosen Ablauf der Löscharbeiten. Unter Umständen müssen Sie mit herben Verlusten auf Seiten der Polizei rechnen.

3. Militär

Die Truppen sind zwar nicht die erste Wahl für die Bekämpfung von Bränden, aber zur Unterstützung der Feuerwehr taugen sie allemal. Also scheuchen Sie die Jungs aus ihren Wachstuben und stellen die *Panzer*-Symbole als „lebende" Schutzwand vor Bauwerken aller Art in der Nähe des Brandherds auf.

4. Freiwillige Feuerwehren

Wie so oft können Sie mit entsprechenden Verordnungen einer negativen Entwicklung vorbeugen - so auch dem Ausbruch von Bränden. Greifen Sie den Freiwilligen Feuerwehren finanziell unter die Arme. Im Gegensatz zu den Spezialisten der städtischen Feuerwachen sind diese ehrenamtlichen Helfer nur unzureichend mit modernen Hilfsmitteln und Fahrzeugen ausgestattet. Das bedeutet, daß die Freiwilligen Feuerwehren in Dörfern und Kleinstädten durchaus Sinn macht, weil sie bei weitem nicht so hohe Kosten wie die Kollegen verursachen. Pro Jahr müssen Sie mit weitaus weniger Kosten rechnen: im Vergleich zu den 500 DM pro Station also eine durchaus vernünftige Überlegung. Sobald Sie die ersten Feuerwachen bauen (müssen), sollten Sie die Option allerdings wieder abstellen.

Bei größeren Flammenmeeren sollten Sie eine Schneise um das lodernde Inferno schlagen. Brennt beispielsweise ein ganzer Häuserblock infolge eines Flugzeugabsturzes, entfernen Sie sämtliche Stromleitungen um die Ansiedlung, zerstören Sie möglichst alle direkt angrenzenden Gebäude und Straßen. Zu den benachbarten Gebieten sollten mindestens zwei, besser drei Kacheln Abstand eingehalten werden. Sprengen Sie alles in die Luft, was durch die Flammen direkt bedroht ist, seien es Parks, Bäume oder Wasserpumpen. Besonders Wälder bieten dem Feuer genügend Nahrung, um sich weiter auszubreiten - also weg damit! Auch wenn die Naturschützer noch so vehement gegen das Abholzen protestieren: Machen Sie ausgiebigen Gebrauch von Ihrem Bulldozer.

Nach uns die Sintflut: Überschwemmungen

Mögliche Ursachen:

1. Klimatische Veränderungen (hohe Niederschläge)
2. Folgen von Wirbelstürmen, Orkanen und Flutwellen

Folgen:

Ein Großteils der Infrastruktur wird zerstört.

Lösung:

Die größte Gefahr besteht für Städte, die unmittelbar an der Küste liegen. Hier können Sie schon fast darauf wetten, daß früher oder später eine Sintflut über das Gebiet hereinbricht. Die Auswirkungen sind verheerend: Alles, was nicht niet- und nagelfest ist, wird von den gewaltigen Wassermassen mitgerissen. Zurück bleibt eine Spur der Verwüstung, zum Teil sind ganze Infrastrukturen außer Gefecht gesetzt worden. Das Schlimmste an dieser Naturkatastrophe ist jedoch die Tatsache, daß Sie nichts, aber auch rein gar nichts tun können, um das Desaster abzuwenden oder wenigstens zu mildern. Sie müssen schlicht und einfach der Dinge harren, die da kommen. Und wie sie kommen ...

Vorbeugende Maßnahmen:

1. Wenn Sie das Gelände vorher im Terrain-Editor festlegen, sollten Sie sich genau überlegen, ob Sie unbedingt eine Küste benötigen. Für einen funktionstüchtigen Seehafen genügt bereits ein breiter Fluß, bei dem die Gefahr einer Überschwemmung nicht so hoch ist wie bei einem Küstengebiet.

2. Bauen Sie Deiche! Diese Dämme schützen alle Ansiedlungen, die sich in der Nähe eines Meeresufers befinden. Verwenden Sie dazu die Funktion *Gelände Anheben* des *Bulldozer*-Icons.

3. Überschwemmugen richten nur auf Meereshöhe Schaden an. Im Terrain-Editor können Sie einen kleinen Küstenstreifen für einige Industrieanlagen und einen großen Hafen reservieren. Alle anderen Gegenden heben Sie mindestens um eine Stufe an, weil dort das Wasser nicht auf die Gebäude übergreifen kann. Diese Vorgehensweise hat sich deswegen so gut bewährt, weil Sie zum einen die Vorteile eines Seehafens nutzen können und zum zweiten sich der zu befürchtende Schaden in Grenzen hält.

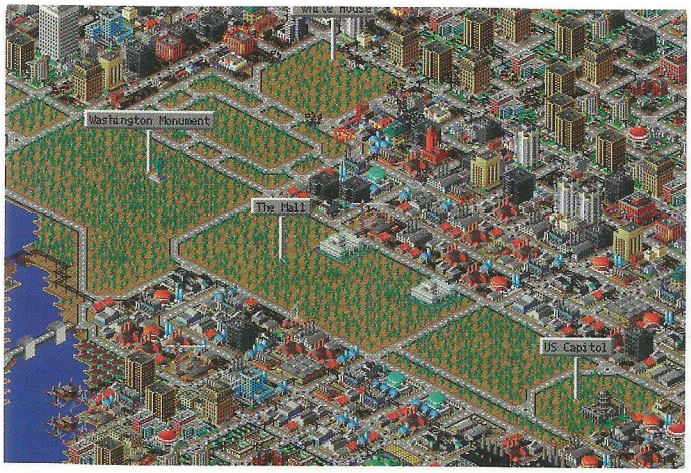
Lösung:

Kündigt sich eine Überschwemmung an oder ist sie gerade in vollem Gange, dürfen Sie sich entspannt in den Sessel zurücklehnen und die Zerstörung Ihrer über Stunden gewachsenen Stadt live miterleben. Oft wird empfohlen, alle verfügbaren Notfallkommandos in das Katastrophengebiet zu schicken, um beim Stapeln der Sandsäcke zu

helfen. Doch der Nutzen ist leider nicht sehr groß. Sobald sich das Wasser zurückzieht, setzen Sie die Spielgeschwindigkeit auf die Option *Pause* und rekonstruieren bereits die ersten Gebäude, Straßen und Stromleitungen. Nach und nach können Sie die gesamte Gegend wieder in ihren Originalzustand zurückversetzen.

Das Leben ist grausam: Krawalle

Mit Schildern und Transparenten machen die Sims auf ihre Probleme aufmerksam.



Mögliche Ursachen:

1. Langanhaltende Hitzeperiode (hohe Temperaturen erhitzen die Gemüter ...)
2. Arbeitslosigkeit
3. Hohe Kriminalitätsrate
4. Stromausfall über einen längeren Zeitraum
5. Geringes Bildungsniveau

Folgen:

- Demonstrationen (sorgen für Unruhe in der Bevölkerung)
- Brände

Vorbeugende Maßnahmen:

1. Sorgen Sie für eine intakte Industrie und einen florierenden Handel. Je mehr Arbeitswillige auf der Straße stehen, desto größer ist die Gefahr von Demonstrationen und handgreiflichen Auseinandersetzungen.

2. Man kann es gar nicht oft genug betonen, wie wichtig eine große Anzahl von Polizeitstationen ist. Die Straßen und Gebäude werden von den Wachleuten kontrolliert und jede Art von Gewalt im Keim erstickt. Wer es sich leisten kann, sollte beim Bau von Revieren nie zurückhaltend sein.

3. Zeitungsmeldungen und Hinweise in der Statusleiste informieren Sie über notwendige Kraftwerke. Nehmen Sie diese Aufforderungen ernst - wenn Sie rechtzeitig reagieren und einen neuen Energieerzeuger bauen, kommen die Randalierer erst gar nicht dazu, Molotowcocktails zu basteln.

So weit sollten Sie es nicht kommen lassen.

Lösung:

Folgen Sie einfach dem Beispiel der „echten" Polizisten: Kesseln Sie die Aufständischen ein. Die Gruppierungen treiben sich meist auf den Straßen herum, die von beiden Seiten mit Gebäuden belegt sind. Eine Säule vor, eine Säule hinter die Randalierer, und schon nach kurzer Zeit geben die Rowdys auf oder suchen sich eine neue Gegend. Verfolgen Sie sie hartnäckig. Mit Hilfe des roten Pfeils in der Statusleiste können Sie die Unruhestifter rasch ausfindig machen. Handelt es sich um mehrere Kolonnen, dann ziehen Sie den Kreis Ihrer Wachleute immer enger, bis sich die Demonstration auflöst.

Mayday, Mayday: Flugzeugabstürze

Ursachen:

Sie haben's erraten - ein Flugzeug oder ein Helikopter stürzt ab!

The Allgemeine

Sonntag 3%.Mai 2958 Preis DM 5

110 bei Absturz getötet

Feuerwache muß her!

Pferdekutscher flehen um Feuerschutz

Frau wird 105!

Neinsager sagen "Nein"

Ansicht des Redakteurs
Bürgermeister-Bewertung %49

Wetter mit Mario
Schnee angesagt
6F 16mph 29mm

Wenn Sie das Extrablatt aktiviert haben, werden Sie regelmäßig über Unglücksfälle informiert.

Folgen:

Wenn Sie Glück haben, trudelt der Flieger irgendwo in der Prärie Richtung Boden. Schlimmstenfalls fangen einige Büsche Feuer, die Sie aber mittels des *Notfall*-Icons schnell löschen können.

Schlechter sieht die Sache allerdings aus, wenn der Pilot den Vogel nicht einmal von der Landebahn bekommt und mitten ins Häusermeer rast. Oder wenn sich beim Landeanflug das Rollwerk in einer Wäscheleine verfängt. Dann stürzen nicht nur einige Gebäude ein, sondern es werden auch mehr oder weniger schwere Brände verursacht.

Vorbeugende Maßnahmen:

1. Flughäfen bauen Sie zweckmäßigerweise dort, wo weder unerfahrene Piloten noch technische Mängel Schaden anrichten können: möglichst weit weg von der Innenstadt. Weniger Lärm und Luftverschmutzung sowie kaum Beschwerden von Seiten der Bevölkerung sind nur einige der daraus resultierenden Vorteile. Mit einer Schnellstraße oder einer S-Bahn hält sich auch die Anfahrtzeit für die Bewohner in erträglichen Grenzen.

2. Wenn Sie schon unbedingt einen Flughafen mitten in die Stadt bauen müssen, dann sorgen Sie wenigstens dafür, daß sich auf allen angrenzenden Grundstücken keine Hochhäuser befinden. Verwenden Sie möglichst Gewerbegebiete mit geringer Dichte, weil diese zum einen direkt vom Flugplatz profitieren und andererseits auch Nachteile durch Lärm und Umweltverschmutzung in Kauf nehmen.

Lösung:

Bei Abstürzen auf freiem Feld schickt man seine Feuerwehrteams zur Unglücksstelle und löscht in bewährter Manier. Achten Sie auf freistehende Bäume und Stromleitungen; vor allem letztere sind für die Stadt gefährlich, weil das Feuer wie eine Lunte an den Kabeln entlang bis in die Stadt vordringen kann. Reagieren Sie also sofort und kappen Sie die Leitung, um ein Übergreifen der Flammen zu verhindern. Flugzeugkatastrophen sind dort draußen in der Prärie relativ einfach in den Griff zu bekommen, etwas schwieriger wird es schon innerhalb der Wohngegenden oder in einem Industriegebiet. Lesen Sie im Kapitel *In the heat of the night: Feuer*, wie Sie Ihr Volk in Sicherheit bringen können.

Stürmische Zeiten: Wirbelstürme und Orkane

Ursachen:

Klimatische Veränderungen

Folgen:

Beide Erscheinungen gehören in die Abteilung „Naturkatastrophen" und haben eines gemeinsam: Sie hinterlassen eine Spur der Verwüstung. Der Schaden eines Wirbelsturms ist vergleichsweise gering; eine schmale Säule dreht sich mit hoher Geschwindigkeit und folgt einer schmalen Bahn. Wenn sich ein Orkan Ihr Gebiet ausgesucht hat, geht der Ärger richtig los. Statt einer Schneise verwüstet das Unwetter große Flächen einer Gegend. Gebäude stürzen ein, Brände brechen aus und Stromleitungen werden unterbrochen.

Vorbeugende Maßnahmen:

Verhindern lassen sich die Stürme nicht. Diesen Katastrophen stehen Sie deshalb recht hilflos gegenüber. Es bleibt Ihnen nur der schwache Trost, daß in den Zeitungen regelmäßig eine Wettervorhersage abgedruckt wird. Häufen sich Meldungen über Sturmböen und Winde, ist die Wahrscheinlichkeit eines Orkans oder Wirbelsturms sehr groß.

Lösung:

Folgen Sie den Stürmen und „räumen" Sie hinter ihnen her. Sobald ein Wirbelwind über ein Gebiet hinweggerast ist, setzen Sie den Bulldozer ein und reparieren Sie die zerstörten Gebäude. Sorgen Sie dafür, daß die Stromversorgung sichergestellt ist, sonst handeln Sie sich zusätzlich noch Krawalle ein.

Einfach erschütternd: Erdbeben

Ursachen:

Geographische Veränderungen

Folgen:

Zunächst entsteht der Eindruck, daß Ihr PC-Bildschirm an einem Wackelkontakt leidet, die Realität ist allerdings viel grausamer. Die gesamte Gegend wird von einem Beben erschüttert, Gebäude schwanken hin und her, Straßen brechen auf, Stromleitungen werden unterbrochen und an allen Ecken und Enden entstehen Brandherde in größerem Ausmaß. Natürlich fühlen sich bei einer solchen Katastrophe auch die Randalierer wieder auf den Plan gerufen. Da werden Schaufenster ausgeräumt und die Wohnungseinbrüche steigen sprunghaft an.

Vorbeugende Maßnahmen:

Gegen ein Erdbeben haben Sie praktisch keine Chance. Während die Oberfläche erschüttert wird, lohnt sich ein Eingreifen nicht. Erst wenn das Beben vorrüber ist, können Sie sich an die Aufräumarbeiten heranwagen. Eine gute Ausstattung an Polizei, Feuerwehr und gegebenenfalls Militär lohnt sich immer - auch in diesem Fall.

Lösung:

Hier gilt dieselbe Vorgehensweise wie zuvor: Brände stoppen, Straßen, Schienen und Kabel instandsetzen und den Bulldozer räumen lassen, damit sich die Sims wieder ansiedeln können. Eine starke Polizei hilft, die zugenommene Kriminalität schnell wieder auf das übliche Maß zu begrenzen.

Katastrophe der Superlative: GAU

Ursachen:

Ein Kernkraftwerk brennt durch, die Betonhülle gibt dem Druck nach und verseucht das umliegende Gebiet radioaktiv.

Übrigens: Diese Katastrophe läßt sich nicht über das Menü abrufen, sondern tritt im Laufe des Lebens eines betagten Atommeilers ein.

Folgen:

Daß Kraftwerke explodieren, ist in SimCity 2000 sicherlich nichts allzu Ungewöhnliches. Wenn ein AKW aber aufgrund einer Kernschmelze in sich zusammenbricht, haben Sie tatsächlich den größten anzunehmenden Unfall, der Ihnen in diesem Spiel passieren kann. Denn die Strahlung können Sie nicht einfach ignorieren und trotzdem nach Herzenslust weiterbauen. Dort, wo die Verseuchung besonders groß ist, wächst über Jahrzehnte hinaus kein Gras mehr. Das bedeutet konkret, daß sich auf diesem Grund und Boden keine Gebiete mehr ausweisen lassen und sich auch in anderen Gegenden keine Sims mehr blicken lassen. Ihre Stadt ist faktisch dem Untergang geweiht... Darüber hinaus entstehen natürlich - wie könnte es anders sein - massenhaft Brände, die die letzten verbleibenden Wolkenkratzer aufzehren.

Vorbeugende Maßnahmen:

Der ultimative Tip ist so einfach wie naheliegend: bauen Sie keine Atomkraftwerke, auch wenn diese Energieform noch so umweltfreundlich und preiswert ist. Für die Fusionskraftwerke (das Beste und Teuerste, was SimCity 2000 zu bieten hat) besteht übrigens keine GAU-Gefahr, lediglich bei AKWs kann es während der jahrhundertelangen Arbeit an einer Stadt durchaus vorkommen, daß irgendwann in einem der „schnellen Brüter" kleinere Unregelmäßigkeiten auftreten.

Lösung:

Safety first: Wohl dem, der sein Städtchen regelmäßig speichert. Dann läßt sich nämlich der aktuelle Stand vor der Havarie rekonstruieren und man kann noch rechtzeitig alle AKWs dichtmachen. Die wesentlich schmerzreichere Methode: verlassen Sie in einer Nacht- und Nebelaktion Ihre Untertanen und beginnen Sie eine neue Stadt. Versuchen Sie sich nicht an der Strategie „Retten, was zu retten ist" - die Halbwertszeiten eines SimCity-2000-GAUs können extrem langwierig sein ...

Knapp daneben ist auch vorbei: Fehler im Mikrowellenkraftwerk

Ursache:

Die energiehaltigen Strahlen aus dem Weltraum treffen die Parabolspiegel auf der Erde nicht exakt.

Übrigens: Diese Katastrophe läßt sich nicht über das entsprechende Menü aufrufen.

Folgen:

Unter Umständen entstehen kleinere Brände, die sich allerdings als Strohfeuer erweisen können, wenn beispielsweise ein Hochhaus getroffen wird.

Vorbeugende Maßnahmen:

Mikrowellenkraftwerke sind eine feine Sache, doch wie die meisten Energieerzeuger sind auch sie mit einem kleinen Handikap verbunden. Wer partout nicht auf diese Kraftwerke verzichten möchte, sollte zumindest einen Standort in der Nähe der Stadt vermeiden. Eine dezentrale Lage (womöglich auf einem Berggipfel) eignet sich dafür wesentlich besser und macht das Leben für die Sims sicherer.

Lösung:

Sollte sich tatsächlich hin und wieder ein Energiestrahl verirren, löschen Sie einfach das entstehende Feuer, wie es in den vorherigen Abschnitten bereits beschrieben wurde.

Die All-Mächtigen: Monster

Ursache:

Fremde Wesen von einem anderen Stern? Überdimensionale UFOs? Oder ein Alien aus einem Filmstudio, das sich zufällig in Ihrer Stadt häuslich niedergelassen hat? Wie dem auch sei, die genaue Ursache läßt sich nicht mit letzter Sicherheit feststellen ...

Das Monster reißt alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist.

Folgen:

Aus dem Zentrum der seltsamen Kreatur werden zerstörerische Schwingungen auf die Gebäude abgefeuert. Daraus resultieren Einstürze, Brände und ein verwüstetes Verkehrssystem.

Vorbeugende Maßnahmen:

Den wirkungsvollsten Schutz vor dem Riesen-Alien bieten Militärbasen, die ab 60.000 Einwohnern in Ihrer Stadt stationiert werden - falls Sie es ausdrücklich wünschen. Allerdings funktioniert das nur, wenn es sich dabei nicht um Flugkörpersilos handelt. Schließlich rechnet das Monster damit, daß Sie wegen den paar Lagerfeuern nicht extra die Atomraketen aus den Bunkern holen. Armee, Luftwaffe und Marine flößen dem Scheusal aber großen Respekt ein und halten es eventuell von einem Spaziergang zwischen den Wolkenkratzern ab.

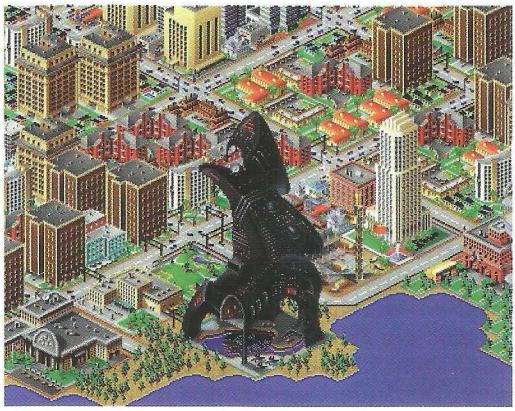
Lösung:

Wegen ein paar Wachtmeistern verzichtet das Biest nicht auf seinen Streifzug. Hier müssen Sie schon andere Geschütze auffahren, und zwar Panzer. Haben Sie die Militärbasis abgelehnt, können Sie bei der stückweisen Vernichtung der Stadt nur noch zuschauen. Im wesentlich günstigeren Falle stehen Ihnen fünf Einheiten zur Verfügung, mit denen das Monster eingezingelt werden kann. Oft genügt dies schon, um der Zerstörungswut ein Ende zu bereiten. Manchmal benötigen Sie aber auch viel Geduld und müssen die Position der Soldaten so verändern, daß sie dem Ungeheuer direkt im Weg stehen.

Ramponierte Gebiete sollten schnellstmöglich wiederaufgebaut werden.

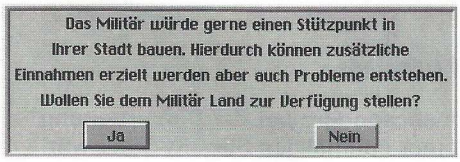
Superman

Er hilft, wo sonst keiner mehr hilft: Im Notfall düst der SimCity-2000-Superman im Sauseschritt zum Unglücksort. Den putzigen Kerl erkennen Sie an der blonden Mähne, dem pinkfarbenen Anzug und am giftgrünen Umhang. Er repariert unterbrochene Straßenzüge und Stromleitungen, verscheucht randalierende Demonstranten und löscht Brände im Sekundentakt.



Wenn die Pflicht ruft, wird er von den Sims mit stürmischem Applaus begrüßt. Superman wohnt in den Eurak-Arkologien und wird deshalb nur in sehr großen Städten aktiv. Wenn Sie sich aber voll auf den Wohltäter verlassen, sind Sie verlassen: Ganz nach Lust und Laune greift er in das Geschehen ein und verläßt fluchtartig seinen Einsatzort, wenn er nicht mehr Herr der Lage wird. In manchen Szenarios (z. B. „Chicago" auf der Zusatzdiskette „Great Disasters") hilft unser Held sogar mit, wenn es gilt, Giftwolken wegzupusten.

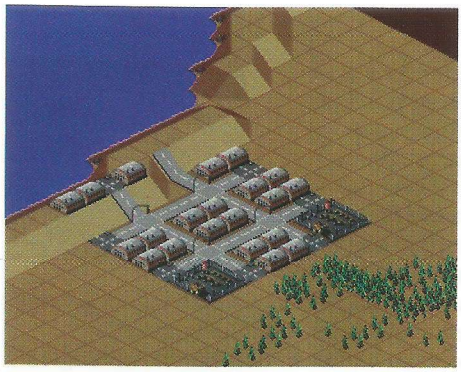
Eine starke Truppe: Militär



Sobald sich in Ihrer Stadt mindestens 60.000 Bewohner niedergelassen haben, meldet sich die Regierung zu Wort. Eine Dialogbox erscheint und Sie werden vor die Wahl gestellt, ob ein Militärstützpunkt auf Ihrem Gebiet installiert werden soll.

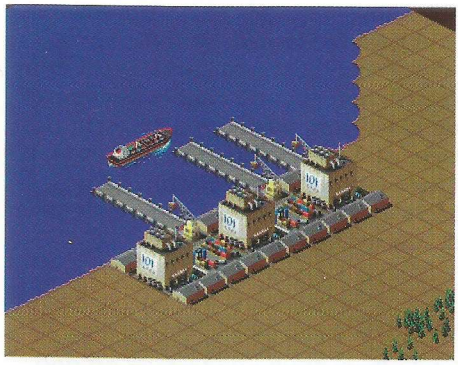
Im Falle einer Zusage per Mausklick müssen Sie sich keine Gedanken über den benötigten Platz, Stromversorgung, Wasserleitungen und ähnliche Probleme machen. Die Militärbasis ist vollkommen autonom und der Oberbefehlshaber sucht sich das geeignete Gelände selbst aus. Die Stationierung der Einheit hat für Ihre Sims Vor- und Nachteile; inwieweit Ihre Stadt davon profitieren kann, hängt von der geographischen Lage ab. Eine Garantie für diese oder jene militärische Gattung gibt es leider nicht, allerdings lassen sich schon im Vorfeld einige Überlegungen anstellen, die die Entscheidung etwas einfacher machen.

Folgende militärische Einrichtungen kommen eventuell zum Einsatz:



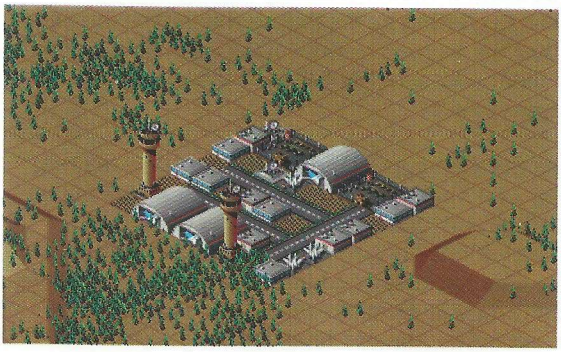
Armee

Wenn sich auf dem Gelände viele Hügel und Berge erheben, wird mit hoher Wahrscheinlichkeit das Heer stationiert.



Marine

Bei der Generierung eines neuen Terrains können Sie angeben, ob an einer Seite des SimCity-2000-Quadrats eine Küste entstehen soll. Ist dies der Fall und bietet der Uferstreifen genügend Platz, entsteht ein eigener kleiner Hafen mit Gebäuden, die bei den herkömmlichen Seehäfen nicht vorkommen.



Luftwaffe

Insbesondere bei der Überarbeitung einer ehemaligen SimCity-Stadt wird Ihnen vermutlich ein Jagdbomber-Geschwader vor die Haustür gesetzt. Generell landen die Kampfflugzeuge bevorzugt auf sehr flachen Terrains, die keine störenden Berggipfel aufweisen, an denen so manche F-15 hängenbleiben könnte.

Flugkörpersilos

Wer sich das Leben sehr schwer machen möchte, hat sich für seine städtebaulichen Vorhaben eine extrem gebirgige Landschaft ausgesucht. Viele Schluchten, langgezogene Täler, steile Anhöhen - trifft dies auch auf Ihre Stadt zu? In diesem unübersichtlichen Gelände lassen sich sehr gut Flugkörpersilos verstecken. Das weiß auch die Regierung und vergräbt einige Nuklearraketen in den Bergen.

Haben Sie solch einem Projekt zugestimmt, sind Sie wirklich nicht zu beneiden, denn mit diesen gefährlichen Spielzeugen haben Sie sich gleichzeitig eine Handvoll Probleme eingehandelt. Nicht nur, daß damit Ihre lauschige Landschaft verschandelt wird, auch für Ihr Städtchen bringen die Silos praktisch nur Nachteile:

Für die Verwaltung und Wartung der Anlage wird kaum Personal benötigt. Die Auswirkungen auf den Arbeitsmarkt sind also gleich Null.

Auch das Hollywood-Monster schert sich nicht um die zerstörerische Kraft der Raketen. Es kalkuliert mit der Angst der Verantwortlichen: Wird das Biest nämlich verfehlt, ist das Gebiet auf Jahrzehnte hinaus verstrahlt und macht jegliches Leben unmöglich.

Keine zusätzlichen Arbeitsplätze, kein Schutz vor dem Monster: Flugkörpersilos sind nichts weiter als eine zusätzliche Belastung für Ihre weiteren Pläne. Deshalb sollten Sie bei einer gebirgigen Landschaft von vorneherein auf jegliche Militäransiedlung verzichten.

Achtung: Auch wenn Sie in der Dialogbox *Stadtverordnungen* unter der Option *Sonstige* das Programm für eine kernkraftfreie Zone aktiviert haben, ist das den Regierungschefs herzlich egal. Diese Einstellung gilt nur für den Bau von Kernkraftwerken, aber nicht für Nuklearwaffen. Wundern Sie sich also nicht, wenn sich der Verteidigungsminister über Ihre Pläne hinwegsetzt und die Flugkörpersilos trotzdem bauen läßt.

Vorteile

- Einige Regionen in Deutschland haben es schmerzlich am eigenen Leib erfahren: Von einer ortsansässigen Kaserne sind mehr Firmen, Handwerker und zivile Arbeitsplätze abhängig, als man zunächst annehmen möchte. Fällt nun eine solche Einrichtung weg, verzeichnen die betroffenen Unternehmen zum Teil dramatische Umsatzeinbrüche. Im Gegensatz dazu kurbelt der Neubau einer Basis die heimische Wirtschaft kräftig an. Zusätzliche Arbeitsplätze werden geschaffen und die Geschäfte und Fabriken können sich über eine erhöhte Nachfrage freuen. Sowohl Handel als auch der Dienstleistungsbereich profitieren von der hinzugekommenen Kaufkraft der stationierten Soldaten, von deren Angehörigen und den Angestellten.

- Sollte sich tatsächlich das Monster in Ihrer Stadt blicken lassen, wird es sich angesichts der militärischen Präsenz zweimal überlegen, ob es weiterhin durch die Häuserschluchten stapfen soll oder lieber vorher das Weite sucht. In solchen Fällen kann sich eine solche Einrichtung durchaus lohnen.

- Darüber hinaus wird das Symbol *Notfall* in der Iconleiste um einen zusätzlichen Eintrag erweitert. Bereits ab Ihrer Zustimmung stehen in Krisenzeiten zusätzliche Einsatztruppen zur Verfügung, die Sie bei Katastrophen einsetzen können.

Nachteile:

- Die Militärfahrzeuge belasten zusätzlich den ohnehin schon überstrapazierten Straßenverkehr.

- Unter Umständen steigt die regionale Kriminalität sprunghaft an. Dies ist vor allem auf randalierende Rekruten zurückzuführen.

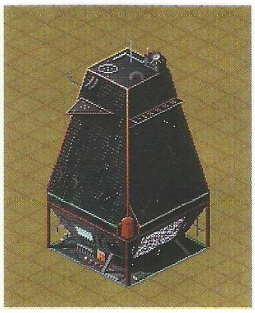
Kriegsdienstverweigerung

Wenn nicht gerade die Grand Canyons das Gelände durchziehen, sollten Sie dem Bau einer Militärbasis grundsätzlich zustimmen. Die positiven Impulse für die heimische Wirtschaft wiegen die Nachteile mehr als auf. Wer auf Nummer Sicher gehen möchte, verfolgt die Einwohnerzahlen und speichert seine Stadt bei einem Wert von etwa 55.000 Sims ab. Anschließend können Sie der Anfrage der Regierung mit Gelassenheit entgegensehen: Stimmen Sie dem Stützpunkt zu und Ihnen wird das Bauvorhaben mitgeteilt. Falls Ihnen nun ausgerechnet die Flugkörpersilos in die Landschaft gesetzt werden, rufen Sie einfach den alten Spielstand auf und blocken das Projekt bei der nächsten Gelegenheit ab. Gegen Ihren Willen kann selbst die Behörde kein Militär in das Gebiet entsenden. Da bei der Zuteilung von Militär stets auch eine gute Portion Zufall mitspielt, können Sie die Datei so lange aufrufen, bis Sie mit Art und Standort zufrieden sind.

Ab und zu kann es passieren, daß die Verantwortlichen kein geeignetes Gelände finden und freiwillig auf eine Stationierung verzichten. Eine entsprechende Dialogbox informiert Sie über das gescheiterte Unternehmen, und man bedankt sich höflich für Ihre Solidarität.

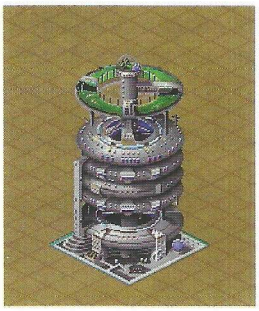
Das achte Weltwunder: Arkologien

Arkologien sind riesige Gebäude, in deren Inneren Wohn-, Geschäfts- und Industriegebiete zu finden sind. Es gibt vier verschiedene Arten, die sich vor allem hinsichtlich der Kapazität, der Ausstattung und der Kosten unterscheiden. Ab einer Stadtgröße von 120.000 Einwohnern können Sie das Auswahlmenü über das Icon *Belohnungen* aufrufen.



Die Goliath-Arkologie

Sie wird ab dem Jahr 2000 verfügbar, kostet 100.000 DM und bietet 55.000 Sims Platz. Die Goliath-Arkologie wird vorrangig für die Schwerindustrie benötigt - achten Sie also unbedingt auf die Umweltverschmutzung.



Die Wald-Arkologie

Mit nur 30.000 Einwohnern ist sie die kleinste der Arkologien und belastet Ihren Etat mit 120.000 DM. Sie wird im Jahre 2050 erfunden. In der Umgebung der Wald-Arkologie ist die Kriminalitätsrate sehr hoch, weshalb Sie mindestens zwei Polizeireviere in der Nähe des Bauwerks installieren sollten.

Die Eurak-Arkologie

Sie hat eine Kapazität von 45.000 Einwohnern und wird im Jahre 2100 entwickelt. Über Eurak sind keine besonderen Nachteile bekannt - abgesehen von den Anschaffungskosten in Höhe von 150.000 DM

Die Launch-Arkologie

Mit einer Einwohnerzahl von 65.000 ist sie die größte der Arkologien. Erfunden wird Sie um 2150. Die Launch-Arkologie weist außer ihren immens hohen Baukosten von 200.000 DM keine Mängel auf.

Arkologien werden ähnlich wie Schulen und Krankenhäuser in Graden von A bis F eingestuft. Mit diesen Maßnahmen können Sie den Rang steigern:

1. Die Arkologie benötigt Wasser für die Einwohner. Der Anschluß an das Wassernetz wird daher dringend empfohlen.

2. Obwohl Arkologien normalerweise über ein Mini-Kraftwerk verfügen, wird der Stromanschluß von außen benötigt.

3. Neben jeder Arkologie sollten Sie eine Polizeistation errichten, da die Kriminalität in diesen gigantischen Bauwerken immens hoch ist.

4. Pro Arkologie wird außerdem eine Schule benötigt, da sie mit Bildungeinrichtungen nur spärlich ausgestattet sind. Museen und Bibliotheken sind jedoch nicht erforderlich.

Wie Sie auf der folgenden Abbildung sehen, handelt es sich nicht um eine Fotomontage, sondern um das Ergebnis von zig Stunden Bauzeit.

Mehr Gewinn mit Grundstückspreisen

Nur wenige SimCity-2000-Spieler schenken den Grundstückspreisen die Beachtung, die ihnen zukommen sollte. Dabei gehören sie zu den geschicktesten Möglichkeiten überhaupt, den Sims auf elegante Weise das Geld aus der Tasche zu ziehen. Der Grund: die Vermögenssteuern beziehen sich unmittelbar auf den Wert der Immobilien.

Höchste Zeit also, mit einigen Maßnahmen die Wohnungspreise in ungeahnte Höhen zu treiben:

1. Im wahrsten Sinne des Wortes „aus dem Häuschen" ist die Bevölkerung, wenn Sie Zoos, Stadien und Jachthäfen bauen lassen. Zudem wird dadurch die Lebensqualität erheblich gesteigert und das Bevölkerungswachstum nimmt zu. Allerdings lohnt sich der Bau der Vergnügungsstätten nur in Wohngegenden.

2. Senken Sie die Kriminalität, indem Sie Nachbarschaftswachen (Verordnungen) ins Leben rufen und Polizeireviere an strategisch günstigen Punkten installieren. Wohngrund in unmittelbarer Nachbarschaft zu den Kommisariaten steigt besonders stark im Wert an.

3. Die Sims sind richtige Wasserratten. Wenn Sie Villen an den Ufern von Seen, Flüssen und noch so kleinen Teichen bauen, wird der Grundstückspreis in schwindelerregende Regionen steigen. Wird gar ein schmucker Jachthafen an einem See errichtet, kennt die Begeisterung der Schnorchler und Luftmatratzenkönige keine Grenzen mehr.

4. Es grünt so grün, wenn SimCitys Gärten wieder blüh'n. Parks und Bäume sind die geheimen Wunderwaffen für Appartements mit rasch steigenden Mieten, wobei beide Elemente die gleiche Wirkung zeigen. Außerdem sieht es sehr hübsch aus. Gebiete, die aus geographischen oder städtebaulichen Gründen nicht mit Gebäuden belegt werden können, sollten Sie grundsätzlich mit Grünanlagen versehen. Die etwas teureren großen Parks geben den Wohnsiedlungen den alles entscheidenden Kick - eine Verdoppelung des Marktwerts ist Ihnen gewiß.

5. Mit einem Stadtverschönerungsprogramm (Fenster *Verordnungen*) locken Sie nicht nur zusätzlich zahlende Gäste in Ihr Domizil, sondern verbannen auch die Sozialwohnungen aus den gepflegten Villenvororten.

6. Ebenfalls im Fenster *Verordnungen* können Sie Obdachlosenheime zulassen, die die Preise für Immobilien in geringem Ausmaß erhöhen. Diese Maßnahme ist zwar nicht ganz billig, dürfte sich aber wegen der zusätzlichen Vorteile (u. a. Anstieg der Einwohnerzahlen) trotzdem langfristig auszahlen.

7. Man mag es kaum glauben, aber auch die Schulen, Universitäten, Museen und Bibliotheken sind den Preisen auf dem Wohnungssektor sehr zuträglich. Fürsorgliche Eltern geben Unsummen für die Erziehung ihrer wenig begabten Sprößlinge aus - das bekommt auch der Immobilienmarkt zu spüren.

8. Tragen Sie dafür Sorge, daß in regelmäßigen Abständen Feuerwachen gebaut werden. Die Bürger fühlen sich in der Nähe der Stationen wesentlich sicherer.

9. Krankenhäuser sollten für die Bevölkerung schnell erreichbar sein. Größere Wohnblöcke müssen unbedingt ein Krankenhaus aufweisen, was die Konditionen für die benachbarten Anwesen geringfügig erhöht.

10. Schließlich üben auch die Spezialgebäude (Bürgermeisterhaus, Rathaus, Statue und Lama-Kuppel) einen großen Reiz auf die Häuslebauer aus.

Erfolgskontrolle:

1. Wählen Sie im *Karten*-Fenster das *Geldsack*-Icon. Dadurch werden in der Stadt die vornehmsten (und somit teureren) Wohngegenden in dunklen Graustufen dargestellt, während preiswertere Gebiete eine hellgraue Farbgebung aufweisen.

2. Die Werte einzelner Gebäude können Sie mit der *Abfrage*-Funktion herausfinden; jedes *Informations*-Fenster enthält den aktuellen Grundstückspreis.

3. Die Auswirkungen Ihrer Bemühungen um die betuchte SimCity-2000-Klientel lassen sich auch im *Diagramm*-Fenster ersehen. Die Schaltfläche *Wert* zeigt Ihnen anhand einer Linie, wie sich die Preise in den letzten Jahren entwickelt haben. In der rechten äußeren Spalte erscheint außerdem hinter dem Buchstaben G eine aktuelle Kennziffer der Immobilienpreise. Durch Vergleich mit früheren Zahlen können Sie den momentanen Trend besser einschätzen.

Die kleinen Dinge des Lebens: Mikrosimulatoren

Bei vielen Gebäuden in SimCity 2000 können Sie mit dem *Abfrage*-Icon zusätzlich zu Grundstückswert, Kriminalität, Wasser- und Stromanschluß usw. Informationen anzeigen lassen. Maxis bezeichnet diese Features als Mikrosimulatoren, die zwar oft keine weitere Bedeutung haben, aber dennoch viel zu der besonderen Atmosphäre des Spiels beitragen. Bei vielen Boxen, die nach dem Anklicken erscheinen, können Sie zudem einen beliebigen Namen für das Gebäude vergeben. Ob Sie nun ein Krankenhaus mit „Schwarzwaldklinik" betiteln oder eine Sportarena zum „Olympiastadion" hochjubeln, bleibt völlig Ihnen überlassen und hat keinerlei Auswirkungen auf das Spiel. In den jeweiligen Kapiteln dieses Spieleführers weisen wir Sie jeweils gezielt auf interessante Meldungen hin.

Diese Mikrosimulatoren finden Sie in SimCity 2000:

Polizei	Anzahl der Beamten, gemeldete Straftaten, Festnahmen, jährliche Kosten
Feuerwehr	Anzahl der Feuerwehrleute, Feuerwehrfahrzeuge, Reaktionszeit in Minuten, jährliche Kosten
Krankenhaus	Betten, Patienten, Ärzte, Klasse, jährliche Kosten
Gefängnis	Maximale Häftlingszahl, Anzahl der Häftlinge, Wachen, Ausbrüche, Belegung in % dermaximalen Häftlingszahl
Zoo	Art und Zahl der Tiere
Stadion	Fassungsvermögen, Zuschauer, lokales Team, gewonnene und verlorene Spiele
Jachthafen	Boote
Schule	Maximale Schülerzahl, Anzahl der Schüler, Anzahl der Lehrkräfte, Klassifikation, jährliche Kosten

Hochschule	Maximale Studentenzahl, Anzahl der Studenten, Lehrkräfte, Klassifikation, jährliche Kosten
Bibliothek	Anzahl der Benutzer, Bücher, Klassifikation
Museum	Anzahl der Besucher (Vorjahr), Ausstellungen
Bürgermeisterhaus	Allgemeine Zustimmung in Prozent, Erbauungsjahr,
Rathaus	Angestellte, Türanschläge
Statue	Höhe, Material, Erbauungsjahr, Taubenbefall
Lama-Kuppel	Hochzeiten, Besucher, gesichtete Lamas, Beschwerden, Bungee-Absprünge
Arkologien	Maximale Einwohnerzahl, Einwohner, Erbauungsjahr, Bedingungen
Wasserpumpe	Leistung pro Monat
Wasserturm	Liter in Reserve
Kläranlage	Kapazität (Kubikmeter/Minute), ungeklärter/geklärter Schmutz
Entsalzungsanlage	Kapazität in %, entferntes Salz in Tonnen, Angestellte
Kraftwerke	Maximale Leistung, Kapazität in %, Alter, maximales Alter
S-/U-Bahn-Stationen	Anzahl der Stationen, Fahrgäste pro Tag
Straße/Tunnel/Brücke	Autos pro Minute
Wasserkraftwerk	Anzahl der gesamten Wasserturbinen, maximale Leistung
Windkraftwerk	Windgeneratoren, maximale Leistung
Große Parks	Anzahl der Besucher (Vorjahr), Hektar (insgesamt), Angestellte
Bushaltestellen	Anzahl der Busbahnhöfe, Busse, Fahrgäste pro Tag

Bei einer Reihe von Anzeigen wurden mehrere Einrichtungen gleichen Typs zusammengefaßt:

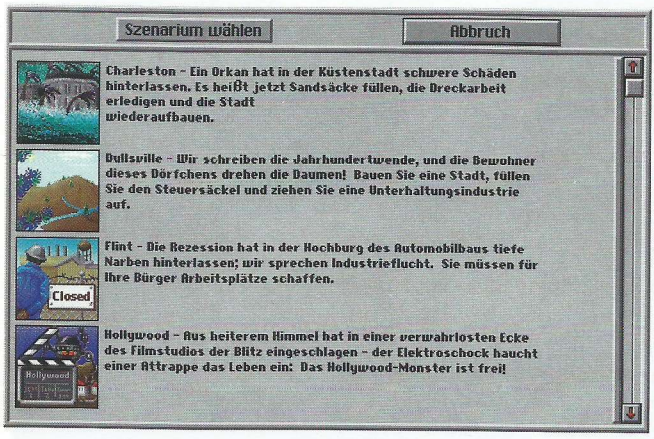
Bus-Stationen, große Parks, Windkraftwerke, Wasserkraftwerke, U-Bahn-Stationen, S-Bahn-Stationen, Bibliotheken, Jachthäfen und Museen.

Sobald Sie eines der genannten Bauwerke anklicken, werden die Daten aller Gebäude addiert und als Gesamtübersicht präsentiert (z. B. sämtliche Boote in allen Jachthäfen Ihrer Stadt).

SimCity 2000 verwaltet bis zu 150 Mikrosimulatoren. Ab dem 151. werden alle neu hinzukommenden Einrichtungen wie jedes andere Gebäude behandelt. Wundern Sie sich also nicht, wenn in sehr großen Städten einige Polizeistationen nicht mehr die Zahl der Verhaftungen anzeigen.

Die SimCity-2000-Szenarios inklusive „Great Disasters“

Es soll ja Spieler geben, die SimCity 2000 schon völlig ausgereizt haben. Hunderte von Arkologien säumen die Landkarte, Millionenstädte tummeln sich auf der Festplatte und das Budget würde noch für 20 weitere Metropolen ausreichen. Für solche Fälle hält Maxis ein besonderes Schmankerl bereit: Szenarios. Standardmäßig werden fünf reizvolle Aufgaben mitgeliefert, die aber allesamt mit etwas Übung bewältigt werden können. Allen gemeinsam sind Katastrophen, die es in ähnlicher Form schon einmal gegeben hat oder noch geben könnte. Als Schauplätze dienen sowohl weltberühmte Städte wie San Francisco oder Manhattan als auch etwas kleinere Orte wie Portland oder Charleston.



Durch die Unglücksfälle werden die Ansiedlungen soweit zerstört, daß sich die Szenarios nur mit Schnelligkeit und einer ausgeklügelten Strategie bewältigen lassen. Innerhalb eines festgelegten Zeitraums müssen Sie eine Zielvorgabe erfüllen, beispielsweise eine bestimmte Einwohnerzahl erreichen. Dann wird Ihnen der Stadtschlüssel überreicht und Sie können sich entweder aufs Altenteil zurückziehen oder an der Stadt weiterbauen.

Auf den folgenden Seiten finden Sie Hinweise, wie Sie einzelne Szenarios schnell und sicher lösen können. Neben den bereits in SimCity 2000 integrierten Katastrophen haben wir für Sie bereits die Szenario-Diskette „Great Disasters Volume 1“ entschlüsselt, die seit Juni 1994 im Handel erhältlich ist und weitere zehn kniffelige Missionen enthält.

Bevor Sie sich in das Vergnügen stürzen, sollten Sie einige Grundregeln beachten, die auf alle Szenarios zutreffen.

1. Lesen Sie sich zunächst genau das Kapitel *Alarmstufe rot: Katastrophen* durch. Dort erfahren Sie wertvolle Tips, wie Sie mit den einzelnen Krisen fertig werden.

2. Sobald Sie das gewünschte Szenario in der Menüauswahl angeklickt haben, brauchen Sie einen schnellen Zeigefinger. Aktivieren Sie sofort nach dem Ausbrechen der Katastrophe die Einstellung *Pause* im Menü *Geschwindigkeit*. Wirkungsvoller ist

es allerdings, wenn Sie die Tastenkombination «Alt»+«P» nutzen. Dadurch können Sie z. B. Kraftwerke retten oder bereits Ihre Notfallkommandos plazieren. Außerdem gewinnen Sie Zeit, die Sie für den ersten Überblick nutzen können.

3. In den meisten Szenarios wird von Ihnen verlangt, daß die Einwohnerzahlen innerhalb einer kurzen Frist in exorbitante Höhen steigen. Suchen Sie sich unbebaute Gebiete und legen Sie dort riesige Wohn- und Industriegebiete an (achten Sie auf die Bedarfsanzeige!). Anschließend installieren Sie Stromleitungen in einer kompletten, ununterbrochenen Linie von erschlossenen und bebauten Flächen bis zu den neugeschaffenen Grundstücken. Dadurch legen die Sims auf den Baustellen ein ordentliches Tempo vor, wodurch die Stadt in wenigen Monaten überdurchschnittlich wächst.

4. Beim Bau von Häusern, Straßen usw. sollten Sie immer in den Pause-Modus schalten. Die Einstellungen *Lama* und *Gepard* sind quasi das Todesurteil über die Stadt, weil Sie Ihre Feuerwehrmänner und Polizisten gar nicht so schnell umpostieren können, wie sich beispielsweise ein Feuer ausbreitet. Wenn Sie das Geschehen beobachten und gegebenenfalls eingreifen möchten, wählen Sie grundsätzlich *Schnecke*. Haben Sie die Situation im Griff, können Sie beruhigt eine schnellere Gangart einlegen.

5. Drehen Sie das Gelände insbesondere bei GAUs, Vulkanausbrüchen u. ä., da sich kleine Feuerchen meist hinter Hochhäusern verstecken. Blenden Sie alle Gebäude vorübergehend aus und kontrollieren Sie gewissenhaft, ob wirklich alle Brände gelöscht wurden. Solange es in Ihrer Stadt knistert, ist die Gefahr noch nicht vorüber.

6. Im Kapitel *Das A und O der Bürgermeisterkarriere: Finanzen* haben wir Ihnen eindeutig von Anleihen (Bonds) abgeraten - dies gilt jedoch nicht für die Szenarios. Wenn Sie nicht gerade vorhaben, die Stadt nach Überreichung des Stadtschlüssels fortzusetzen, können Sie Hunderttausende DM aufnehmen und die Landschaft nach Ihren Wünschen anpassen. Die immens hohen Zinsen spielen bei dieser Kreditsumme keine Rolle mehr. Bei einer Reihe von Szenarios ist es im übrigen beinahe unabdingbar, daß Sie Darlehen aufnehmen, da der Ausbau der Städte wahnsinnig teuer ist und zudem die städtischen Dienste, die Bildung und natürlich die Verordnungen und Steuernachlässe finanziert werden müssen. Eine einzige Ausnahme gibt es: Im Szenario Dullsville müssen nach Abzug der Schulden mindestens 5.000 DM im Steuersäckel übrigbleiben, was mit Zins und Zinseszins nicht erreichbar ist. Bei dieser Mission sollten Sie also sehr sparsam mit Ihrem Budget umgehen. Für alle anderen Aufträge gilt: Bei den Anleihen nicht kleckern, sondern klotzen!

Die Szenarien im Überblick

Ort	Katastrophe	Datum	Zeit	Ziel (momentaner Stand)
Charleston	Überschwemmung	August 1989	5 Jahre	Stadtgröße: 45.000 (38.380)
Dullsville	Langeweile	Juni 1910	10 Jahre	Einwohnerzahl: 20.000 (1.680)
Flint	Rezession	August 1974	5 Jahre	Einwohnerzahl: 21.000 (18.000)
Hollywood	Monster	Januar 2001	5 Jahre	Einwohnerzahl: 100.000 (93.500)
Oakland Hills	Feuer	Oktober 1991	5 Jahre	Stadtgröße: 50.000 (41.410)
Atlanta	Monster	Dezember 2050	5 Jahre	Einwohnerzahl: 72.000 (57.000)
Davenport	Überschwemmung	August 1993	5 Jahre	Stadtgröße: 118.000 (106.020)
Homestead	Orkan	August 1992	5 Jahre	Stadtgröße: 65.000 (44.360)
Malibu	Feuer	November 1993	10 Jahre	Stadtgröße: 27.500 (5.890)
Manhattan	GAU	Oktober 2007	10 Jahre	Stadtgröße: 130.000 (118.240)
Portland	Vulkanausbruch	Juli 2001	5 Jahre	Stadtgröße: 115.000 (102.330)
San Francisco	Erdbeben	Oktober 1989	5 Jahre	Stadtgröße: 68.000 ()
Silicon Valley	Kraftwerksunfall	Oktober 2010	5 Jahre	Industriebevölkerung: 48.000 (33.000)
Washington D. C.	Randalierer	September 1995	5 Jahre	Stadtgröße: 135.000 (118.610)
Chicago	Umweltverschmutzung		10 Jahre	Industriebevölkerung: 44.000 (17.000)

Wassertreten: Charleston

Die Küstenstadt Charleston wurde von einer schweren Überschwemmung heimgesucht. Tausende von obdachlosen Sims, deren Wohnungen von den wilden Fluten mitgerissen wurden, drängeln sich in Krankenhäusern oder notdürftig eingerichteten Zeltunterkünften. Ihre Aufgabe ist es, die zerstörten Gebiete wiederaufzubauen und innerhalb von fünf Jahren eine Stadtgröße von 45.000 zu erreichen.

Nachdem die Überschwemmung zurückgegangen ist, aktivieren Sie *Pause* im Menü *Geschwindigkeit*. In Charleston befinden sich diverse Inselgruppen. Suchen Sie sich die zwei größten heraus und bebauen Sie diese ausschließlich mit Wohn- und Gewerbegebieten. Stellen Sie die Stromverbindungen her, ziehen Sie Straßen zwischen den Gebieten und errichten Sie auf den Inseln ein funktionstüchtiges Wassernetz.

Erst jetzt kümmern Sie sich um die Stadt. Säubern Sie die zerstörten Flächen und stellen Sie die Straßenverbindungen wieder her. Versorgen Sie die Katastrophengebiete großzügig mit Strom und Wasserleitungen. Die Stadt leidet vor allem unter einer großen Wasserknappheit, die durch Pumpen und Leitungen behoben werden kann. Die fehlenden Gewerbegebiete in unmittelbarer Nähe der Industrieanlagen ergänzen Sie mit großzügig bemessenen Flächen.

Senken Sie die Ausgaben im *Budget*-Fenster so weit wie möglich. Die Verordnungen sollten Erste-Hilfe-Kurse wie auch freiwillige Feuerwehr, kostenlose ärztliche Betreuung, Jugendsport und soziale Programme (z. B. Obdachlosenasyl) enthalten. Um die immensen Ausgaben etwas zu mindern, können Sie Strafzettel verteilen. Die Steuern sollten um ein bis zwei Prozentpunkte gesenkt werden.

Mit wachsender Bevölkerung wird in Charleston der Strom knapp. Wenn Sie Ihr gesamtes Budget in Aufbau und Erweiterung der Stadt investieren - schließlich müssen Sie 45.000 Sims in das Katastrophengebiet locken -, werden Sie kaum noch in der Lage sein, ein neues Kraftwerk zu finanzieren. Öffnen Sie das *Nachbarn*-Fenstern und legen Sie es in eine Ecke des *Stadt*-Fensters, so daß Sie die Einwohnerzahl immer im Auge haben. Nimmt diese durch das Stromdefizit wieder ab, sollten Sie versuchen, Wasserkraftwerke oder - falls Ihnen genug Geld zur Verfügung steht - ein Kohlekraftwerk zu errichten.

Die zwei großen Inseln am Kartenrand können Sie bis auf die letzte Kachel mit Wohnungen bebauen.

Nomen est Omen: Dullsville

Wir schreiben das Jahr 1999, und das kleine, verschlafene Nest Dullsville steht kurz vor der Jahrtausendwende. Der monotone Alltag langweilt die Einwohner fürchterlich. Ihr Auftrag lautet, die Stadtgröße in fünf Jahren auf 20.000 zu erhöhen und von den 20.000 DM, die Ihnen zur Verfügung gestellt werden, 5.000 DM Überschß zu erwirtschaften. Unter anderem sollen Sie Steuern eintreiben und einige Freizeitanlagen errichten.

Dullsville selbst ist eingezwängt in einer schmalen Schlucht. Die andere Seite des Flusses - eine flache Ebene - bietet sich jedoch zum Bebauen an. Ziehen Sie möglichst viele Wohn-, Geschäfts- und Industrieblöcke auf. Bauen Sie zwischen ihnen und um sie herum Straßen. Von Wasserversorgung hat in Dullsville anscheinend noch niemand etwas gehört. Errichten Sie sowohl in der Stadt selbst, als auch auf den neu zugeordneten Gebieten Wasserpumpen und legen Sie ein Wassernetz an. Stellen Sie vor allem in den neuen Gebieten mehrere Krankenhäuser, Polizeireviere, Feuerwachen, Schulen und große Parks auf. Im *Budget*-Fenster reduzieren Sie alle Ausgaben weitestgehend. In den Verordnungen fördern Sie insbesondere die Eigenwerbung, um Ihre Stadt attraktiver zu machen. Ferner sollten Sie für kostenlose ärztliche Betreuung, Jugendsport, Obdachlosenasyl und Kampagnen gegen Analphabetismus sorgen.

Aufgrund des größeren Platzangebots ist das Gelände auf dem gegenüberliegenden Flußufer bestens für die Ansiedlung neuer Sims geeignet.

Aufschwung Ost: Flint

Die Industriestadt Flint wurde von der Rezession schwer getroffen. Arbeitslosigkeit greift um sich, und die Stadt ist dem wirtschaftlichem Ende nahe. Kümmern Sie sich um die Beschaffung von Arbeitsstellen und bringen Sie die industrielle Bevölkerung in fünf Jahren auf 21.000.

Der Konjunkturrückgang hat aus Flint ein Tal der Tränen gemacht.

Zunächst errichten Sie auf den freien Waldflächen je nach Nachfrage die entsprechenden Gebiete. Reißen Sie einige Industrieanlagen ab und errichten Sie statt dessen Gewerbegebiete. Auf diese Weise werden Arbeitstellen für die Sims geschaffen.

Suchen Sie sich eine ausgedehnte Küstenfläche und legen Sie dort einen Seehafen an. Er gibt der Industrie zusätzlichen Aufschwung. Senken Sie im *Industrie*-Fenster die Steuern für alle Branchen, insbesondere aber für Elektronik, Finanzwesen und Tourismus auf 0 %. Im *Verordnungen*-Fenster sollten Sie Gesetze wie das Umweltschutzprogramm meiden. Sie hemmen die Entwicklung der Industrie. Die Eigenwerbung sollte hingegen unterstützt werden. Benutzen Sie das *Diagramm*-Fenster, um den Zuwachs der industriellen Bevölkerung überprüfen zu können.

Stars und Sternchen: Hollywood

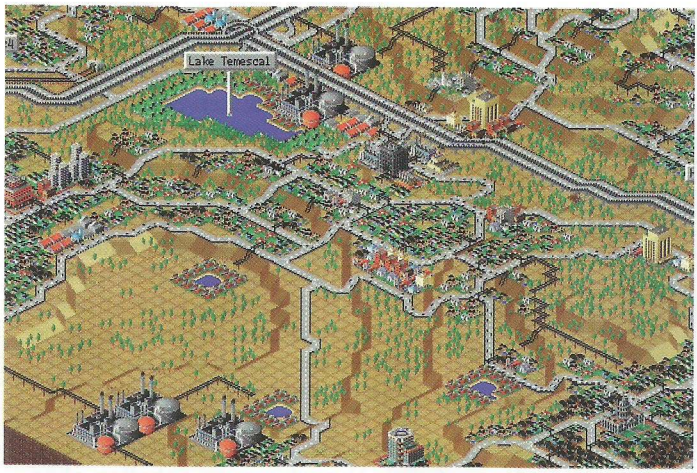
Über 100.000 Einwohner sollten sich in Ihrer Stadt niedergelassen haben, wenn Sie dieses Szenario nach fünf Jahren beenden. Ein Filmmonster terrorisiert die Glitzerstadt, indem es durch die Landschaft stapft und ein Gebäude nach dem anderen abfackelt. Greifen Sie ein, ehe sich Steven Spielberg und Kollegen eine neue Bleibe suchen müssen.

Hier sollten Sie über Ihren eigenen Schatten springen und sechsstellige Anleihen-Beträge ausgeben. Diese Summen benötigen Sie für das Abtragen der Santa Monica Mountains, die sich über der Stadt erheben. Natürlich können Sie auch versuchen, die unzugängliche Landschaft nach herkömmlichen Strickmuster zu bebauen; neben enorm hohen Kosten für Straßen, Wassernetz und Stromversorgung würde dies eine halbe Ewigkeit dauern. Statt dessen wählen Sie das *Bulldozer*-Werkzeug *Gelände absenken* und reißen das Gebirge ein. Mit den übrigen Geldmitteln finanzieren Sie großzügig Verordnungen, schalten aber Umsatzsteuer, Strafzettel und andere Belastungen ab. Die Steuern für die Industrie (insbesondere Tourismus, Elektronik, Medien und Finanzwesen) senken Sie auf 0 %, wohingegen Bereiche wie Automobilbau und die Stahlbranche eher nebensächlich sind.

Mit Unterstützung der Polizei verscheuchen Sie das Monster, löschen mit der Feuerwehr die entstandenen Brände und bauen Ihre Stadt wie gewohnt mit Wohn- und Gewerbegebieten aus. Die Santa Monica Mountains im Vordergrund können eingeebnet werden.

Spiel mit dem Feuer: Oakland

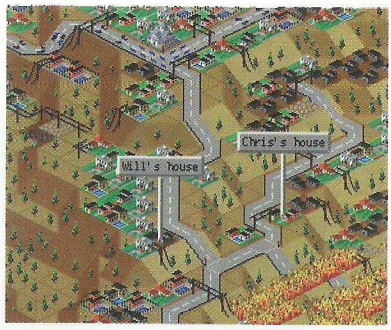
Das stark bewaldete Oakland hat schwer mit Buschfeuern zu kämpfen. Diese breiten sich durch den Wind mit rasender Geschwindigkeit aus und zerstören sowohl die Vegetation als auch angrenzende Gebäude. Bringen Sie das Feuer so schnell wie möglich unter Kontrolle und erreichen Sie eine Stadtgröße von 50.000 Sims innerhalb von fünf Jahren.



Sobald das Buschfeuer entbrannt ist, schlagen Sie mit dem Bulldozer eine Schneise rings um das Feuer, damit es sich nicht weiter ausdehnen kann. Nachdem das Feuer eingedämmt worden ist, ordnen Sie den Flächen je nach Bedarf Wohn-, Geschäfts- und Industriegebiete zu. Überarbeiten Sie vor allem das Wassernetz, das erhebliche Lücken aufweist. Ergänzen Sie fehlende Gebiete, z. B. in einem reinen Wohnblock Industrie- oder Geschäftsgebiete, wo immer Sie Platz finden. Legen Sie im *Verordnungen*-Fenster die Schwerpunkte vorwiegend auf Maßnahmen wie die freiwillige Feuerwehr, Erste-Hilfe-Kurse, kostenlose ärztliche Betreuung und Rauchverbot. Setzen Sie die Ausgaben für die *Städtischen Dienste* herab und gehen Sie mit den Steuern herunter.

Hinter den Kulissen: Der Mann in den Bergen

Oakland ist auch die Heimat von Mr. Wright, dessen Häuschen Sie in den Bergen des Szenarios finden. Sein Domizil wurde mit einem Schild versehen, so daß sie es sicher gleich entdecken. Nur wenige „Kilometer" von diesem Anwesen entfernt führt eine Straße nach Orinda, dem 2000-Seelen-Ort in der Nähe von San Francisco. Dort befindet sich die Firmenzentrale von Maxis, wo Hits wie SimEarth, SimLife und natürlich SimCity 2000 entstehen. Neben all den Luxusvillen hat sich Will Wright häuslich niedergelassen.

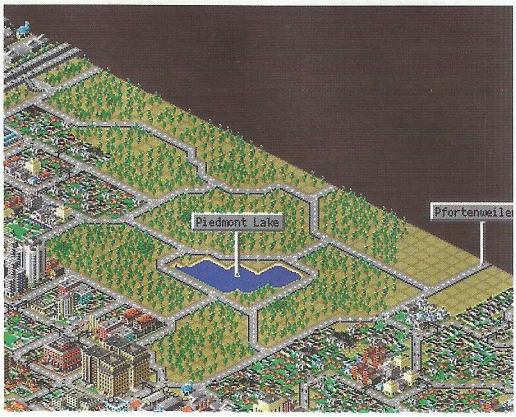


Die Bestie in Menschengestalt: Atlanta

Ein Monster hat die Stadt verwüstet. Während die Feuerwehr das Monster daran zu hindern sucht, Gebäude dem Erdboden gleichzumachen, hat die Polizei alle Hände voll zu tun, leicht reizbare Sims unter Kontrolle zu bringen. Ihre Aufgabe ist es, die Stadt wieder aufzubauen und in fünf Jahren eine Einwohnerzahl von 72.000 zu erzielen.

Solange das Monster sein Unwesen treibt, sollten Sie stets auf der Hut sein. Betätigen Sie nach jedem „Wutanfall" der Bestie den Pause-Modus. Bulldozern Sie jeweils um die Flammen herum eine Schneise mit einer Breite von mindestens einer Kachel. Das ist zwar eine sehr aufwendige Arbeit, sie verhindert aber, daß sich das Feuer auf andere Gebiete ausweitet.

Nachdem das Monstrum abgezogen ist, bebauen Sie die freien Flächen mit Wohn-, Geschäfts- und Industriegebieten. Zerstören Sie dabei ruhig ein paar Straßen, die im Weg stehen. Durch den extremen Platzmangel werden Sie sogar gezwungen sein, einen Großteil der Schnellstraße abzureißen und an ihrer Stelle Wohn- und Gewerbegebiete zu errichten. Industriegebiete werden zwar nicht zu Beginn, jedoch im weiteren Verlauf des Szenarios von einer Rezession heimgesucht, sollten also eher eine Nebenrolle spielen. Die Vervollständigung des Wassernetzes ist in Atlanta nicht nötig. Die Bevölkerung kommt auch mit den vorhandenen Wasserleitungen zurecht.



Im Fenster *Verordnungen* erlassen Sie alle Gesetze, sparen jedoch den Finanzsektor völlig aus und lassen auch das Energiesparprogramm außer acht. Der Steuersatz wird verringert und alle anderen Belastungen weitestgehend unterbunden. Um das Wachstum der Einwohnerzahl beobachten zu können, müssen Sie das *Diagramm*-Fenster öffnen, weil das *Nachbarn*-Fenster ausschließlich Auskunft über die momentane Stadtgröße gibt.

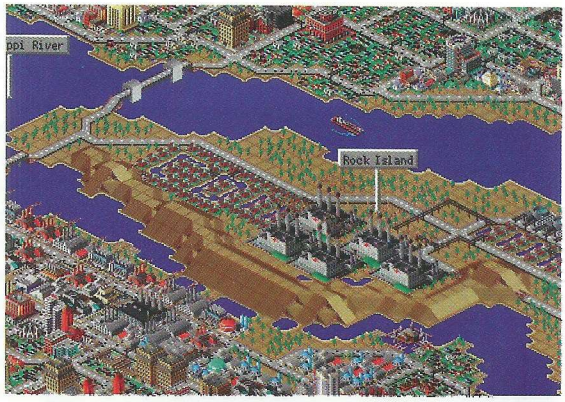
Mit Sicherheit nasse Füße: Davenport

Die regenreiche Zeit hat den Missisippi über seine Ufer treten lassen. An manchen Stellen erreicht er einen Höchststand von 50 cm. Sandsäcke wurden aufgestellt und zahllose Keller mußten ausgepumpt werden. Sie haben fünf Jahre Zeit, die Stadtgröße auf 65.000 Einwohner ansteigen zu lassen.

Durch die Überschwemmung werden die Kohlekraftwerke auf der Inselbank zerstört, was sich leider nicht verhindern läßt. Wenn Sie schnell genug handeln und «Alt»+«P» betätigen, können Sie vor dem Ausbruch der Katastrophe einen Schutzwall vor den Kraftwerken errichten, der mindestens drei Ebenen in der Höhe umfassen sollte. Das Wasser kann über ihn nicht hinwegfließen und muß vor dem Wall bleiben. Um etwaigen Ausbreitungen zur Seite und damit hinter den Damm vorzubeugen, empfiehlt es sich, den Schutzwall sichelförmig anzulegen. Mit dieser Aktion ersparen Sie sich die Neufinanzierung von drei bis vier Kraftwerken.

Ein Damm kann die teuren Kraftwerke vor den Flutmassen bewahren.

Nach dem Rückgang des Wassers werden zuerst die durch den Erdwall zerstörten Wasserpumpen an anderer Stelle neu aufgestellt und an das unvollständige Wassernetz angeschlossen. Am Kartenrand von Davenport befinden sich viele freie Flächen, die zum Bebauen geradezu einladen. Achten Sie aber darauf, daß die Zuweisung in einem ausgeglichenen Verhältnis erfolgt.

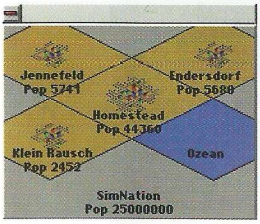


Im *Verordnungen*-Fenster erlassen Sie alle Gesetze, die zur Sicherheit/Gesundheit, Bildung und Eigenwerbung gehören - bis auf das Energiesparprogramm. Im *Budget*-Fenster werden die Ausgaben gedrosselt und die Steuern bis auf ein Minimum abgesenkt. Durch die enorme Zuwanderung von Bürgern kommt es in Davenport zu Stromdefiziten. Setzen Sie daher ein weiteres Kohlekraftwerk auf die Inselbank.

Blasebalg in Aktion: Homestead

Der Hurrikan hat weite Teile Homesteads verwüstet. Ihre Aufgabe ist es, in fünf Jahren eine Stadtgröße von 65.000 Einwohnern zu erreichen.

Den Einsturz der Kraftwerke können Sie nicht verhindern, da sie direkt an der Küste liegen. Nachdem das Wasser zurückgegangen ist, errichten Sie auf allen freien Flächen Wohn-, Geschäfts- und Industriegebiete und mindestens ein Kohlekraftwerk.



Homestead grenzt mit einer Seite an den Ozean, was zu Überschwemmungen führt.

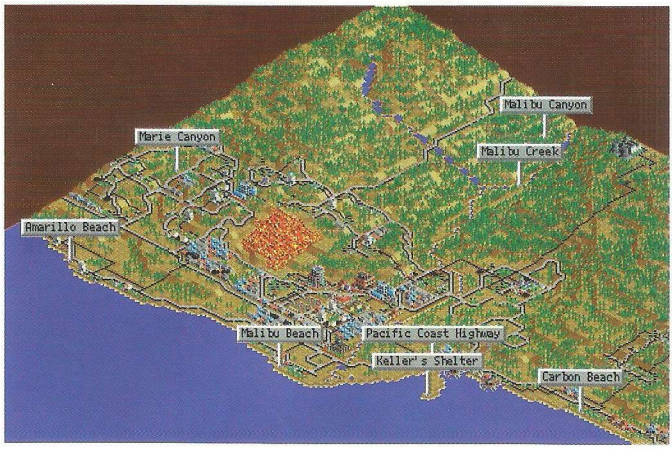
Die Wasserknappheit spielt eine eher untergeordnete Rolle. Die Sims kommen auch ohne angemessene Wasserversorgung zurecht. Im *Verordnungen*-Fenster aktivieren Sie alle Gesetze, sparen dabei jedoch den Finanzsektor und das Energiesparprogramm aus.

Senken Sie die Steuern nicht allzu stark, da Sie sehr viel Geld für die Stadtvergrößerung und weitere Kraftwerke benötigen. Die Ausgaben für die städtischen Dienste können Sie jedoch ohne Bedenken herabsetzen.

Während die Fluten über Homestead hereinbrechen, können Sie nicht in das Geschehen eingreifen.

Brennende Herzen: Malibu

In Malibu haben sich einige kleine Brandherde binnen kurzer Zeit zu Großbränden entwickelt. Das trockene Holz und der akute Wassermangel waren die ausschlaggebenden Gründe für dieses Unglück. Rekonstruieren Sie die zerstörten Gebiete innerhalb von zehn Jahren. Die Stadtgröße sollte bis zu diesem Zeitpunkt auf 27.500 Einwohner anwachsen.



Dämmen Sie per Bulldozer das Feuer weitgehend ein und stellen Sie die Wasserversorgung sicher. In Malibu gibt es genug freie Flächen, die sich zur Besiedelung eignen. Empfehlenswert sind die Küstengebiete und einige der großflächigen Hochplateaus.

Im *Verordnungen*-Fenster werden in erster Linie die freiwillige Feuerwehr, Erste-Hilfe-Kurse, kostenlose ärztliche Betreuung und das Rauchverbot per Dekret erlassen. Alle anderen Ausgaben werden gesenkt und die Steuern reduziert.

Die Ausgangssituation: Ein Großbrand wütet in den Bergen von Malibu.

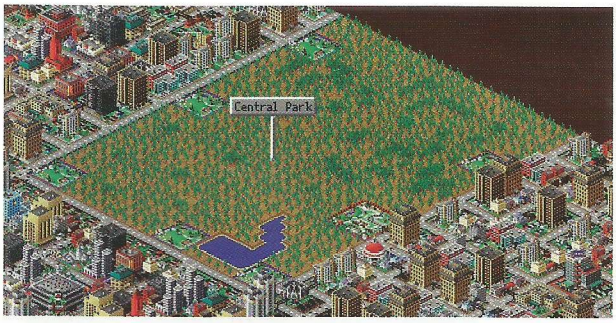
Mittels einer Schneise kann das Feuer nicht auf die umliegenden Gebäude übergreifen.

Eine Riesen-GAU: Manhattan

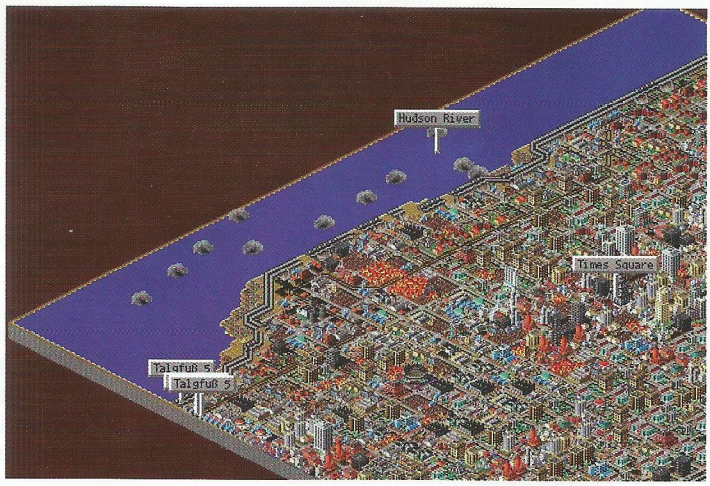
Eine Kernschmelze hat die Freisetzung von Radioaktivität verursacht. Überall in der Stadt sind durch die Druckwelle Häuser eingestürzt und Feuer entstanden. Dämmen Sie die Brände ein, bauen Sie die zerstörte Stadt wieder auf und werben Sie viele Sims an, damit in zehn Jahren eine Stadt mit 130.000 Bürgern entsteht.

An den *GAU*-Symbolen erkennen Sie, wo die Radioaktivität am größten ist.

Dieses Szenario ist eines der schwierigsten der „Great Disasters Vol. 1". Durch den Super-GAU entstehen Dutzende von Mini-Bränden im weiten Umkreis der Unglücksstelle. Mit Engelsgeduld bulldozern Sie um jedes Feuer eine Schneise von einer Kachel Breite. Großbränden rücken Sie mit Feuerwehr und Polizei zu Leibe.

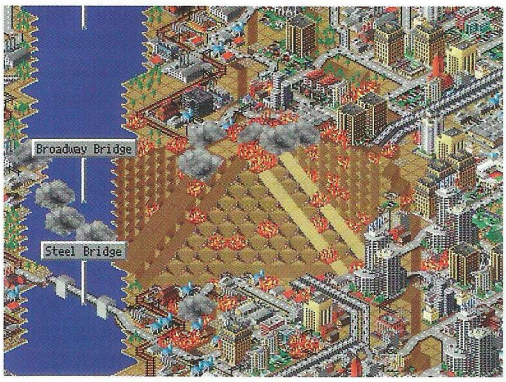


In New York ist es zunächst ratsam, Verkehrsverbindungen zu den Nachbarstädten herzustellen. Die Steuern senken Sie bis auf ein erträgliches Minimum, und bei den Verordnungen sollten Sie auch nicht zurückhaltend sein, denn eine Stadt mit einem Reaktorunfall ist für Zuzügler nicht besonders attraktiv. Den Central Park können Sie komplett mit Wohnungen und Büros zupflastern, und weil der East River und der Hudson River nicht besonders tief sind, kostet Sie das *Demolieren/Räumen* mit dem Bulldozer nur 1 DM pro Kachel. Auf der riesigen, neu entstandenen Fläche können gigantische Wohnparks aus dem Boden gestampft werden, die innerhalb kürzester Zeit bezogen werden. Für den stark angestiegenen Energiebedarf benötigen Sie zusätzliche Kraftwerke, die Sie ausschließlich nach Budget-Kriterien auswählen sollten. Wegen Ihrer geringen Tiefe sind sowohl der Hudson River als auch der East River für eine preiswerte Trockenlegung geeignet.



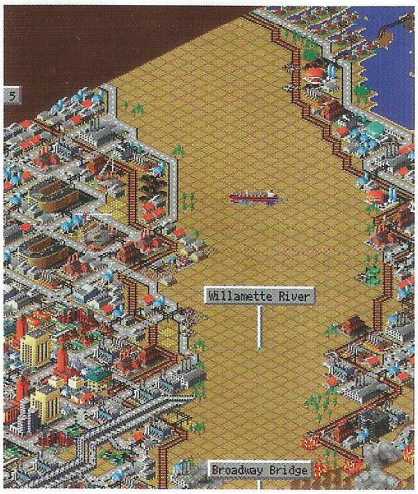
Verkehrte Welt: Portland

Urplötzlich bricht in Portland, einer Stadt in einer ansonsten eher flachen Gegend mit wenigen Gebirgen, ein Vulkan aus. Lavamasse fließt ins Tal und Asche fliegt durch die Luft, was die Sims in Angst und Schrecken versetzt. Dämmen Sie die Feuer ein und erzielen Sie eine Stadtgröße von 115.000 während einer Fünf-Jahresfrist.



Sehen Sie in Ruhe dem Ausbruch des Vulkans zu und löschen Sie nach der Aktivierung des Pause-Modus die entstandenen Brände durch Feuerlöschzüge und Schneisen. Kommen Sie nicht in Versuchung, die zerstörten Gebiete wiederaufzubauen. Das hat keinen Sinn, da der Vulkan zuviel Platz für eine sinnvolle Neubevölkerung des Krisengebiets belegt.

Portlands Landschaft läßt nur noch wenig Platz zum Erweitern der Stadt. Sprengen Sie daher alle Kleinflächen mit Parks oder Zoos, und verwenden Sie diese für Wohn- und Geschäftsgebiete. Bauen Sie keine Industriegebiete, da im Laufe des Szenarios die Industrie einen Konjunkturrückgang erleiden wird. Reißen Sie nun einen Teil der Schnellstraße im gebirgigen Teil der Stadt ab - sie nimmt nur Platz weg. An ihrer Stelle errichten Sie Wohnungen und Gewerbeparks. Trotz dieser Maßnahmen wird der Platz für die gefordete Stadtgröße nicht ausreichen.



Heben Sie deshalb die Höhenlage des Willamette-Rivers an. Sie brauchen nicht das gesamte Flußbett aufzustocken; es genügt vollkommen, wenn Sie das Stück von der großen Wasserpumpenanlage bis zum Krater erhöhen. Die Wasserversorgung können Sie bei diesem Szenario unberücksichtigt lassen. Die Sims werden auch ohne vollständiges Wassernetz in Ihre Stadt ziehen und dort bleiben. Verordnungen zur Sicherheit/Gesundheit, Bildung, Eigenwerbung, zum Obdachlosenasyl sowie Umweltschutzprogramm fördern die Entwicklung der Stadt. Alle anderen Ausgaben werden gesenkt und die Steuern reduziert.

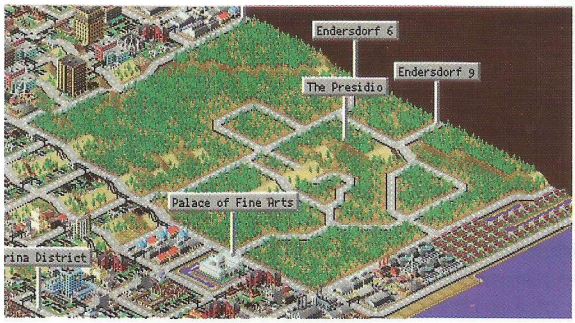
Nach dem Anheben des Flußbetts sitzen Surfer, Segler und Dampfschiffahrtskapitäne auf dem Trockenen.

Schüttel-Shake: San Francisco

San Francisco wurde von einem Erdbeben gehörig durchgeschüttelt. Einige Gebäude sind eingestürzt und in zahlreichen Hochhäusern sind Sims in Aufzügen steckengeblieben. Durch das Einstürzen von Gasbehältern sind zahlreiche Brände ausgebrochen. Ihre Aufgabe besteht darin, binnen fünf Jahren eine Stadtgröße von 68.000 Einwohnern verzeichnen zu können.

Bulldozern Sie zunächst um jedes Feuer eine Schneise (Abstand zu den Gebäuden: ein bis zwei Kacheln). Vergessen Sie dabei die kleinen Feuer in den bewaldeten Gebieten San Franciscos nicht (vor allem auf der Anhöhe „The Preisidio"). Geraten diese außer Kontrolle, entwickeln sie sich zu großen Buschfeuern. Nachdem die zerstörten Gebiete rekonstruiert wurden, bebauen Sie die freien Flächen, insbesondere die Waldflächen.

Die Wälder auf dem „Presidio" brennen wie Zunder, wenn Sie nicht rechtzeitig mit den Feuerlöschzügen eingreifen.



Der Platz wird jedoch kaum für eine Stadtgröße von 68.000 reichen. Da Sie noch genügend Geld besitzen und kein Strommangel in Aussicht steht, können Sie mit dem Werkzeug *Gelände anheben* neue Grundstücke schaffen. Vervollständigen Sie zudem das zerstückelte Wassernetz der Stadt und bauen Sie das Straßennetz aus. Aktivieren Sie im *Verordnungen*-Fenster vor allem die freiwillige Feuerwehr, Erste-Hilfe-Kurse, kostenlose ärztliche Betreuung und das Rauchverbot. Vergessen Sie nicht, Eigenwerbung für Ihre Stadt zu betreiben. Sonstige Ausgaben werden soweit wie möglich heruntergesetzt. Um die Stadt noch attraktiver zu machen, können Sie die Steuern so stark senken, daß sich der jährliche Ertrag gerade noch im Plus bewegt.

Zu Besuch bei Al Capone

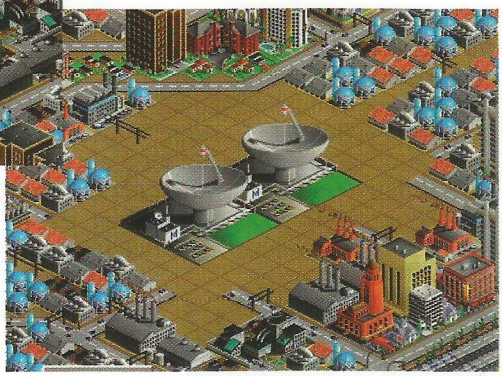
Wenn Sie im Pause-Modus arbeiten, können Sie einen Ausflug zur berühmt-berüchtigten Strafanstalt Alcatraz in der Bucht von San Francisco unternehmen. Das Gebäude befindet sich mitten im Meer und verfügt über eine eigene Wasser- und Stromversorgung.

Beam me up, Scottie: Silicon Valley

Mikrowellenkraftwerke sind eine feine Sache - wenn sie funktionieren. Wenn nicht, zerstört der Energiestrahl alle Gebäude in der Umgebung eines solchen Kraftwerks. Genau dies geschieht im High-Tech-Mekka Silicon Valley im Jahre 2010. Die industrielle Bevölkerung sollte innerhalb von fünf Jahren auf 48.000 Arbeitnehmer anwachsen.

Schließen Sie das Fenster mit den erläuternden Hinweisen zu Silicon Valley per Mausklick und betätigen Sie sofort die Tastenkombination «Alt»+«P». Flinke Finger retten damit die sündhaft teuren Kraftwerke, die durch die Flammen binnen Sekunden zerstört würden. Wie so oft schlagen Sie auch in diesem Szenario eine Schneise um die Unglücksursache, diesmal jedoch in einer Breite von mindestens fünf Kacheln. Das ist nötig, weil sich noch nicht abschätzen läßt, wo genau die Strahlen auftreffen. Anschließend postieren Sie Feuerwehr und Polizei um die Stromerzeuger und schalten dann die Geschwindigkeit auf *Schnecke*. Versuchen Sie, mit den Notfalleinheiten die Kraftwerke abzuschirmen. Falls Ihnen das nicht gelingt, sollten Sie das Szenario erneut starten, da sie ohne die Mikrowellen-Anlagen die Mission kaum erfüllen können.

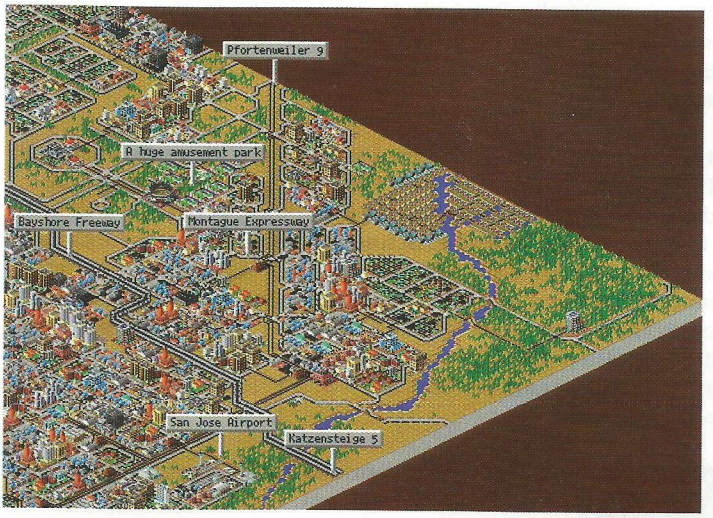
Wenn Sie nicht schnell genug reagieren, werden die Mikrowellenkraftwerke ein Raub der Flammen.



Eine Schneise rettet die beiden Energiequellen der Zukunft vor den Strahlen aus dem Weltraum.

Silicon Valley bietet genügend Platz für weitere Industrieansiedlungen. Wichtig ist hier vor allem das großzügige Verlegen von Stromleitungen, damit die Gebiete schnell bebaut werden. Senken Sie vor allem die Industriesteuern für die Elektronik, Finanzwesen, Luft- und Raumfahrt, Tourismus und Medien, während die Stahlkocher und Automobilhersteller ruhig weiterhin den herkömmlichen Steuersatz bezahlen sollten. Die Vermögenssteuer sollten Sie auf einen Wert senken, der gerade noch einen Gewinn für Ihre Stadt abwirft.

Schaffen Sie reichlich Verkehrsanbindungen an die Nachbarstädte. Sehr förderlich wirkt sich zudem ein Binnenhafen aus, der in die Nähe des Flughafens gebaut werden kann.



Im *Diagramm*-Fenster können Sie mit der Schaltfläche *Industrie* das Wachstum der städtischen High-Tech-Firmen beobachten.

Denken Sie an eine ausreichende Stromversorgung, wenn Sie die riesigen Flächen von Silicon Valley bebauen.

Heute blau und morgen blau: Washington D.C.

Betrunkene Halbstarke (ausgerechnet Rechtsanwälte) ziehen randalierend durch Washington D.C., demolieren im Weg stehende Autos und zünden alles an, was brennt. Bringen Sie die Schlägertrupps mit Hilfe der Polizei unter Kontrolle und erreichen Sie eine Stadtgröße von 135.000 in fünf Jahren.

Mit den Polizeikolonnen kesseln Sie die stark alkoholisierten Advokaten ein und löschen in gewohnter Manier die unzähligen Brände, die die Demonstranten hinterlassen haben. Den Potomac-Fluß können Sie für preisgünstige 1 DM pro Kachel auffüllen (Werkzeug *Demolieren/Räumen*), wodurch zusätzliche Grundstücke entstehen. Außerdem eignen sich die Gebiete um das Capitol und das Washington Monument hervorragend für die Ansiedlung neuer Sims. Wenn Sie die Zuzügler darüber hinaus mit einigen Verordnungen und Steuervergünstigungen ködern, dürfte die Stadtgröße in diesem nicht allzu schweren Szenario in fünf Jahren verwirklicht werden.

In der amerikanischen Hauptstadt laden ausgedehnte Parkanlagen zum Errichten ganzer Wohnblocks ein.

Schall und Rauch: Chicago

Eine Smog-Glocke hat Chicago eingehüllt. Alle Einwohner sind angewiesen, Ihre Autos stehen zu lassen und sie nur im Notfall zu benutzen, bis sich der Smog verzieht. Verhindern Sie den Abzug der industriellen Bevölkerung und lassen Sie diese auf eine Größe von 44.000 innerhalb von zehn Jahren anwachsen.

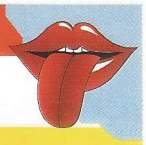
Mit den vereinten Kräften von Feuerwehr, Polizei und eventuell dem fliegenden Supermann können die Giftwolken der Chemiekatastrophe bewältigt werden. Senken Sie die Vermögenssteuern bis zur äußersten Schmerzgrenze und die Industriesteuern idealerweise auf 0 %. Bei den Verordnungen sollten Sie nur das Nötigste anwählen (Umweltschutzverordnungen, Busineß-Werbung usw.).

Pikanterweise ist die Luftverschmutzung in Chicago nicht so schlimm, wie es Ihnen das Szenario vorgaukelt. Auf den Gewerbeflächen entstehen sogar Dutzende von Kurhotels und wunderschöne Wohnparks. Dennoch reicht die Einwohnerzahl auch bei Steuergeschenken und tollem Klima bei weitem nicht aus - schließlich müssen Sie sage und schreibe 27.000 Sims in einem Jahrzehnt für Chicago begeistern.

Glücklicherweise gehört der Lake Michigan zu den eher seichten Gewässern - für nur 1 DM pro Wasserkachel können Sie daraus ein riesiges Areal zum Bau neuer Gebäude machen. Auch den Chicago River können Sie im Notfall bedenkenlos zuschütten. Ein schmales Rinnsal sollten Sie aber in jedem Falle bestehen lassen, um die Wasserversorgung gewährleisten zu können.

Die Auto-Stadt ächzt unter der Last des hohen Verkehrsaufkommens. Die Staus zur Rushhour können Sie etwas entschärfen, indem Sie die übertrieben vielen Querstraßen räumen und mit Wohnblöcken belegen. Achten Sie darauf, daß Sie versehentlich keine Stromleitungen zerstören. Schalten Sie aus diesem Grund die Anzeige der Gebäude aus und beseitigen Sie im Pause-Modus die Fahrspuren, wo immer dies möglich ist.

Bereits nach kurzer Zeit bricht das umweltschädliche Kohlekraftwerk in sich zusammen. Ersetzen Sie es - je nach Budget-Höhe - durch ein Ölkraftwerk oder ein Atomkraftwerk. Durch die Zuwanderung Tausender Sims aus den Nachbargemeinden nimmt der Stromverbrauch enorm zu. Um das schnelle Wachstum der Stadt zusätzlich zu fördern, sollten Sie das unzureichende Wassernetz mit Pumpen und Leitungen auf Vordermann bringen.



Der Schummelmodus

Die Übernahme von alten SimCity-Städten in SimCity 2000

Schlummern auf Ihrer Festplatte noch Millionenstädte aus guten, alten SimCity-Zeiten? Wer tage-, wochen- oder gar monatelang an seiner Stadt gebastelt hat, wird es kaum über's Herz bringen, die mühsam konstruierten Ansiedlungen einfach zu vernichten. Die Maxis-Programmierer haben sich einen Kniff einfallen lassen, um die mit viel Liebe und Hingabe erbauten Städte zu retten: SimCity 2000 ist abwärtskompatibel. Das bedeutet, daß Sie sämtliche Dateien, die mit SimCity bzw. SimCity DeLuxe erstellt wurden, problemlos in den Nachfolger übernehmen können. Allerdings sind hierzu einige Vorbereitungen vonnöten, damit die Spielstände von der neuen Umgebung erkannt werden.

Der Name einer SimCity-Datei umfaßt gemäß den MS-DOS-Konventionen maximal acht Zeichen plus der Dateierweiterung, die in diesem Fall .CTY lautet. Typische Beispiele hierfür sind LONDON.CTY, PARIS.CTY oder BERLIN.CTY. Im Gegensatz dazu wurden die SimCity-2000-Dateien mit der Endung .SC2 versehen. Um nun eine vorhandene Datei zu konvertieren, gehen Sie wie folgt vor: kopieren Sie die gewünschten Dateien mit der Endung .CTY in das SimCity-2000-Verzeichnis. Dazu können Sie entweder einen Dateimanager (z. B. DOSSHELL, PC-Tools oder Windows) verwenden oder direkt auf Betriebssystem-Ebene arbeiten. Wenn Sie beide Spiele in den jeweiligen Standard-Verzeichnissen installiert haben und sämtliche Spielstände in das neue Format umwandeln möchten, sieht der Befehl folgendermaßen aus:

```
COPY C:\SIMCITY\*.CTY C:\SC2000\*.SC2
```

Einzelne Städte übernehmen Sie mit

```
COPY C:\SIMCITY\BEISPIEL.CTY C:\SC2000\BEISPIEL.SC2
```

wobei BEISPIEL den Dateinamen repräsentiert.

Dadurch bleiben alle bisherigen SimCity-Dateien erhalten und können auch im Vorgänger weiter bearbeitet werden. Gleichzeitig erhalten die neugeschaffenen Dateien automatisch die neue Endung .SC2.

Rufen Sie SimCity 2000 erneut auf und wählen Sie aus dem Hauptmenü *Gespeicherte Stadt laden.*

In der Datei-Auswahlliste erscheinen nun sämtliche Spielstände, die sich bisher im SimCity-Verzeichnis befunden haben. Klicken Sie auf die gewünschte Datei, und es erscheint eine Dialogbox, in der Sie gefragt werden, ob Sie die Stadt in SimCity 2000 übernehmen möchten.

Bestätigen Sie diese Sicherheitsabfrage, und schon steht das Städtchen zur Verfügung.

Aus alt macht neu: So sah die Beispiel-Stadt vor der Renovierung aus.

Nach der Übertragung in SimCity 2000 sollten Sie Ihre Stadt sofort an das Wassernetz anschließen.

Wenn Sie Ihren Blick über das Gelände streifen lassen, werden Sie feststellen, daß bei der Konvertierung grundsätzlich sämtliche Erhöhungen und Vertiefungen fehlen. Das hat natürlich seinen guten Grund: Wo bisher keine Berge und Täler waren, werden auch in der gelifteten Fassung keine Landschaftselemente dieser Art erzeugt. Wer die Umgebung zusätzlich mit Wasserfällen, zusätzlichen Bäche und Seen sowie Schluchten verschönern möchte, muß zwangsläufig auf den Terrain-Editor zurückgreifen. Küsten, Flüsse und selbst kleinste Tümpel werden automatisch generiert.

Auch wenn Sie die Häuschen bis an den Rand des Spielfelds gebaut haben, wird nach der Umwandlung ein schmaler Seitenstreifen freigelassen. Zum einen dürfen Kraftwerke, Polizeireviere, Feuerwachen usw. in SimCity 2000 nicht direkt an den Kartenrand anschließen, zum anderen wird Ihnen damit Gelegenheit gegeben, Straßen und Schienen zu Ihren Nachbarn zu bauen.

Für genügend Stromleitungen, Kraftwerke und ein ausgeklügeltes Straßensystem haben Sie hoffentlich schon in der ursprünglichen Stadt gesorgt. Der Bevölkerungsdichte können Sie etwas auf die Sprünge helfen, indem Sie die Versorgung der Stadt mit Wasser sicherstellen - schließlich gab es diese Möglichkeit in SimCity noch nicht. Plazieren Sie einige Wasserpumpen an einem Gewässer, verlegen Sie Leitungen, und schon bald wird das kühle Naß an allen Ecken und Enden Ihrer generalüberholten Stadt sprudeln.

Kohle ohne Ende...

Sicherlich kennen Sie den bekannten Trick, um im „alten" SimCity Ihren Etat um zigtausende von DM zu erhöhen. Geben Sie einfach während des Spiels das Wort FUND (Wichtig: Großbuchstaben verwenden!) ein, und es werden Ihnen jeweils $ 10.000 geschenkt. Übertreiben Sie diesen Cheat aber nicht; ab $ 80.000 wird Ihre Stadt von gewaltigen Erdbeben heimgesucht.

SimCity Deluxe ist wesentlich einfacher aufgebaut und bei weitem nicht so komplex wie sein Nachfolger. Deshalb ist es hier auch relativ problemlos, immense Summen zu erwirtschaften, die den Bau von Flug- und Seehäfen wesentlich erleichtern. Wenn Sie Ihre Stadt von vorneherein mit einem soliden

Finanzpolster ausstatten möchten, können Sie sie im Ur-SimCity zunächst grob konstruieren und riesige Flächen anlegen. Bei einer ausgeglichenen Verteilung von Wohn-, Gewerbe- und Industrieansiedlungen wird der Etat bald astronomische Höhen erreichen - vor allem, wenn Sie mit Hilfe von FUND etwas nachhelfen ...

Speichern Sie Ihre „Millionen-Stadt" ab, benennen Sie sie nach dem beschriebenen Verfahren um und laden Sie die Datei in SimCity 2000. Bei solch einem prall gefüllten Portemonnaie stellen selbst Berge und zusätzliche Seen kein finanzielles Problem mehr dar.

Wie Sie Ihre SimCity-Stadt für das Jahr 2000 rüsten

Da Sie bei SimCity 2000 die Größe der Flächen wesentlich flexibler handhaben können, als dies beim Vorgänger der Fall war, sollten Sie sich bereits vor der Umwandlung Gedanken über den späteren Ausbau der Siedlungen machen.

1 Flughäfen gehören in beiden Spielen keinesfalls in die Innenstadt. Weil der Airport in SimCity nur relativ bescheidene Platzansprüche stellt, wird er meist irgendwo in das Industriegebiet gesetzt. Dabei spielt der Flughafen seine Stärken erst bei angrenzenden Gewerbegebieten richtig aus. Zudem sollten Sie berücksichtigen, daß der Platz meist noch gehörig erweitert werden muß. Planen Sie einen gebührenden Abstand zu anderen Anwesen ein. Gleiches gilt für Seehäfen, falls es in Ihrer Stadt einen Fluß oder eine Küste gibt.

2. In SimCity werden Sie schon nach kurzer Zeit nicht mehr ohne ein Schienensystem auskommen. Damit Sie nach der Konvertierung keine Gebäude sprengen müssen, sollten Sie schon vorher ausreichend Platz für S-Bahnhöfe freihalten. Meistens ist es aber sinnvoller, die völlig überteuerten S-Bahnen bereits vor der Konvertierung zu sprengen und in SimCity 2000 statt dessen ein profitableres Busliniensystem zu bauen.

Cheats – die Codewörter der Programmierer

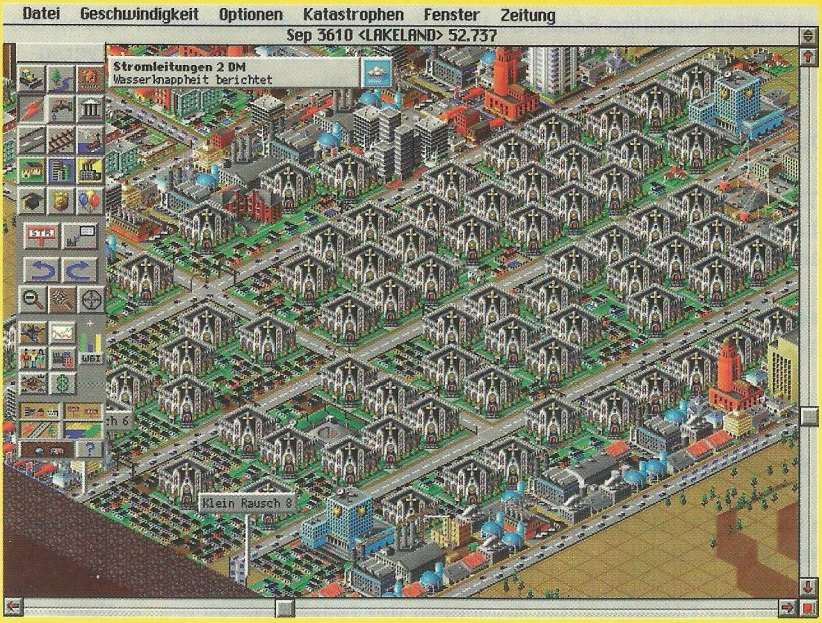
Selbst bei vielen „seriösen" Softwarepaketen verewigen sich die Programmierer nach getaner Arbeit in ihren Werken. Dies geschieht meist in Form sogenannter Cheats: Man klickt beispielsweise in einer Dialogbox fünfmal auf ein Icon oder gibt irgendein ausgeklügeltes Codewort ein, und schon läuft eine kleine Animation ab oder ein witziger Effekt läßt die Hersteller hochleben. Große Berühmtheit erlangte ein kleiner Heißluftballon im Grafikprogramm CorelDRAW! 4.0, den man per Klick in die Lüfte steigen lassen konnte. Bei Spielen sind diese kleinen Nettigkeiten noch verbreiteter und nicht wenige Spieler begeben sich auf eine regelrechte Jagd nach diesen gutgehüteten Geheimnissen der Hersteller.

Unvergessen ist der berühmte SimCity-Cheat, bei dem man lediglich das Wörtchen FUND eingeben mußte. Schlagartig erhöhte sich das Budget um weitere $ 10.000. Unersättliche Architekten wurden ab einer bestimmten Summe mit einem gewaltigen Erdbeben bestraft, das die gesamte Stadt in Schutt und Asche legte.

Von Maxis höchstpersönlich wurden uns die folgenden Tips verraten, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten möchten. Geben Sie einfach während des Spiels die angegebenen Begriffe ein und lassen Sie sich überraschen. Zuvor sollten Sie *Keine Katastrophen* deaktivieren, da sonst einige Cheats nicht „ordnungsgemäß" funktionieren.

fund, heck, cass, damn, joke, porn

Haben Sie eines der Wörter eingegeben könnte der weitere Spielverlauf zum Beispiel so enden:



Hier noch ein Megatip für zukünftige Millionäre:

Starten Sie mit *Neue Stadt beginnen*. Wählen Sie dann eine der drei Spielstufen (egal welche) und betätigen anschließend im Menü *Geschwindigkeit* die Option *Pause*.

Jetzt geben Sie das Wort FUND auf Ihrer Tastatur ein.

In der erscheinenden Box bestätigen Sie die 25%-Rate mit *Ja*. Jetzt wiederholen Sie die ganze Prozedur nochmals. Im Menu *Fenster* klicken Sie auf *Budget* und haben mindestens 4.000 DM als Zinsanleihen-Zahlungen (wenn nicht, wählen Sie nochmals FUND... usw.). Klicken Sie hier auf das *Buch*-Icon und im sich öffnenden Fenster auf *Anleihe aufnehmen*.Bestätigen Sie die Rückfrage „Aktuelle Raten sind .% / Anleihe aufnehmen" mit *Ja* und schon haben Sie mindestens 1,2 Millionen in Ihrem Stadtsäckel und das zu jedem Jahresbeginn.

Ich wär' so gerne Millionär – (k)eine Hexerei

Warnung: Der folgende Trick erfordert etwas Übung im Umgang mit den „Innereien" einer Datei. Falls Ihnen also Begriffe wie Hexadezimalcode oder Diskettenmonitor gänzlich unbekannt sind, sollten Sie die Änderungen unbedingt von einem erfahrenen PC-Anwender vornehmen lassen. Zwar handelt es sich dabei um eine relativ harmlose Manipulation, aber durch fehlerhafte Eingaben können Sie nicht nur Ihre Stadt ins Daten-Nirwana schicken, sondern auch versehentlich wichtige Sektoren Ihrer Festplatte überschreiben. Halten Sie sich genauestens an die Anleitung, und fertigen Sie sich vor den ersten Versuchen eine Sicherungskopie des Festplatteninhalts an.

Für die „Operation Cash" benötigen Sie außer SimCity 2000

- einen Taschenrechner, der Dezimalzahlen in Hexadezimalzahlen umwandeln kann. Falls Sie keinen zur Hand haben, können Sie auch den eingebauten Taschenrechner in MS-Windows 3.x verwenden.

- einen sogenannten Hex-Editor oder Diskettenmonitor, wie er z. B. in Paketen wie den Norton Utilities oder PC Tools enthalten ist.

So gehen Sie vor:

1. Laden Sie die gewünschte Stadt in SimCity 2000.

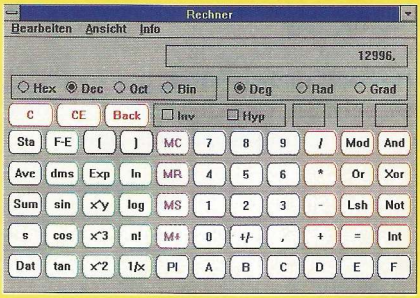
2. Lassen Sie die Simulation einige Jahre „arbeiten" und klicken Sie dann auf *Beenden* (Menü *Datei*).

3. Bevor Sie in der Dialogbox das Speichern der Datei akzeptieren, notieren Sie sih den Wert des aktuellen Budgets und verlassen Sie das Programm.

4. Jetzt kommt der Taschenrechner ins Spiel, mit dem Sie die Dezimalzahl in die Hex-Zahl konvertieren. Windows-Benutzer laden das Programm CALCULATOR.EXE oder rufen es per Doppelklick im Programm-Manager auf.

Falls noch nicht geschehen, aktivieren Sie *Wissenschaftlich* im Menü *Ansicht* und stellen das Format auf *Dec* und auf *Deg*.

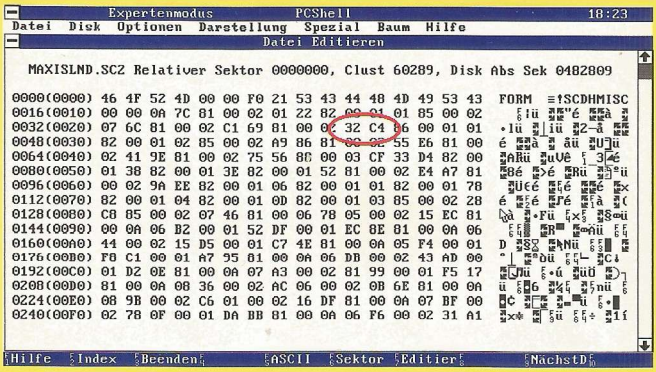
Geben Sie den Budgetwert ein und klicken Sie anschließend auf *Hex*. Achten Sie darauf, daß die Schaltfläche *DWord* eingeschaltet ist.

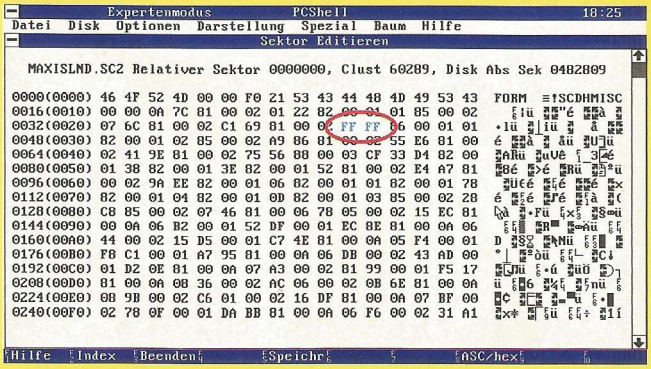


Notieren Sie sich wiederum das Ergebnis (in unserem Beispiel: 32 C4). Abhängig von der Höhe des Budgets kann sich durchaus auch eine sechsstellige oder siebenstellige Kombination ergeben.

5. Rufen Sie den Hex-Editor oder den Disk-Monitor auf und laden Sie den SimCity-2000-Spielstand.

6. Suchen Sie in den ersten Zeilen der Hex-Darstellung nach der ermittelten Zahlenkombination und ersetzen Sie nur diese Zeichen durch den Buchstaben F.





7. Speichern Sie die Datei unter ihrem bisherigen Namen ab.

8. Nach dem Start von SimCity 2000 und dem Aufruf dieser Datei steht ein Vielfaches des ursprünglichen Betrags zur Verfügung.

Wenn Sie sich vertippt haben oder wenn der Hexwert nicht 100%ig genau stimmt, erscheint eine Fehlermeldung. Vergewissern Sie sich über die Höhe des Etats und versuchen Sie es noch einmal mit der Sicherungskopie des Spielstands.

Darf's noch etwas mehr sein?

Die Wirkung dieses Tricks läßt sich erheblich steigern. Nach Anwendung des Verfahrens überlassen Sie die Stadt einige Jahre ihrem Schicksal, speichern erneut ab und wiederholen die Prozedur mehrere Male. Aber Vorsicht: Sobald die Milliardengrenze überschritten werden kann, setzt SimCity 2000 das Budget auf den Wert -1, und alle Mühe war umsonst. Die maximal erzielbare Summe beträgt 268.435.455 DM, was dem Gegenwert von über 1.300 Launch-Arkologien und einer theoretischen Einwohnerzahl von mehr als 84 Millionen Sims entspricht. Aber schon mit ein paar Mark weniger können Sie sich die Türklinken Ihrer Polizeistationen vergolden lassen.

Karten und Übersichten

Kosten aller Gebäude

Bauwerk	Platz	DM/$	Instandh.	Verfügbar ab
Aufbereitung (Kläranlage)	2x2	500		1935
Auffahrt zur Schnellstraße	1x1	25		1930
Schnellstraßenbrücke	2x2	200	0,4	1930
Bäume	1x1	3		
Bibliothek	2x2	500		
Bürgermeisterhaus	2x2	Gratis		
Bushaltestelle	2x2	250		1920
Demolieren/Räumen	1x1	1		
Entsalzungsanlage	3x3	1.000		1990
Erdgas	4x4	2.000		1950
Eurak-Arkologie	4x4	150.000		2100
Feuerwache	3x3	500	100	
Feuerwehr einsetzen	1x1	Gratis		
Flughafen	1x1	250		1900
Fusionsenergie-Kraftwerk	4x4	40.000		2050
Gebietszuordnung aufheben	1x1	1		
Gefängnis	4x4	3.000		
Gelände absenken	1x1	25		
Gelände anheben	1x1	25		
Gelände einebnen	1x1	25		
Geringe Bevölkerungsdichte	1x1	5		
Geringes Gewerbeaufkommen	1x1	5		
Geringes Industrieaufkommen	1x1	5		
Gewässer	1x1	100		
Goliath-Arkologie	4x4	100.000		2000
Großer Park	3x3	150		
Hängebrücke	1x1	75	0,4	1900
Hebebrücke	1x1	50	0,4	1900
Hochschule	4x4	1.000	100	
Hohe Bevölkerungsdichte	1x1	10		
Hohes Gewerbeaufkommen	1x1	10		
Hohes Industrieaufkommen	1x1	10		

Bauwerk	Platz	DM/$	Instandh.	Verfügbar ab
Jachthafen	3x3	1.000		
Kernkraftwerk	4x4	15.000		1955
Kleiner Park	1x1	20		
Kohlekraftwerk	4x4	4.000		1900
Krankenhaus	3x3	500	75	
Lama-Kuppel	4x4	Gratis		
Launch-Arkologie	4x4	200.000		2150
Mikrowellenenergie-Kraftwerk	4x4	28.000		2020
Militär	Gratis			
Museum	3x3	1.000		
Ölkraftwerk	4x4	6.600		1900
Polizei einsetzen	1x1	Gratis		
Polizeirevier	3x3	500	100	
Rathaus	4x4	Gratis		
S-Bahn	1x1	25	0,2	1930
S-Bahn-Brücke	1x1	75	0,4	1900
S-Bahnhof	2x2	500		1900
Schnellstraße	2x2	100	1	1930
Schule	3x3	250	25	
Seehafen	1x1	150		1900
Sonnenenergie-Kraftwerk	4x4	1.300		1990
Stadion	4x4	5.000		
Statue	1x1	Gratis		
Stelzenbrücke	1x1	25	0,4	1900
Straße	1x1	10	0,1	1900
Stromleitung (Wasser)	1x1	10		
Stromleitungen (Land)	1x1	2		
Trägerbrücke (Verstärkte Schnellstraßenbrücke)	2x2	150	0,4	1930
Tunnel	1x1	150	0,4	1900
U-Bahn	1x1	100	0,4	1910
U-Bahn <—> S-Bahn	1x1	250		1910
U-Bahn-Station	1x1	250		1910
Wald-Arkologie	4x4	120.000		2050
Wasserkraftwerk	1x1	400		1900
Wasserleitung	1x1	3		1900
Wasserpumpe	1x1	100		1900

Bauwerk	Platz	DM/$	Instandh.	Verfügbar ab
Wasserturm	2x2	250		1900
Windenergie-Kraftwerk	1x1	100		1980
Zoo	4x4	3.000		

Kleines SimCity-2000-Lexikon (Deutsch-Englisch)

Da sich bereits lange vor dem Start der deutschen Version viele PC-Besitzer die englische Fassung von SimCity 2000 zugelegt haben, finden Sie im folgenden ein Lexikon der wichtigsten Begriffe dieses Programms. Da wir in diesem DATA BECKER Spieleführer die Bezeichnungen der übersetzten Version verwenden, die z. T. nicht wortwörtlich konvertiert wurden, ist dies sicherlich eine Hilfe für alle Benutzer des englischen Originals.

Englisch	Deutsch
1 % Income Tax	1 % Einkommenssteuer
1 % Sales Tax	1 % Umsatzsteuer
1 Yr	1 Jahr
10 Yr	10 Jahre
100 Yr	100 Jahre
Aerospace	Luft- und Raumfahrtindustrie
Air Crash	Flugzeugabsturz
Airport	Flughafen
Altitude	Höhenlage
Annual Carnival	Jährliches Stadtfest
Anti-Drug Campaign	Anti-Drogenkampagne
Arcologies	Arkologien
Automotive	Automobilindustrie
Big Park	Großer Park
Bond Payments	Zinsanleihen-Zahlungen
Bonds	Anleihen
Building layer	Gebäude anzeigen
Bus Depot	Bushaltestelle
Business Advertising	Busineß-Werbung
Causeway	Stelzenbrücke
Centering Tool	Zentrieren
Cheetah	Gepard
Chronicle	Zeit (Zeitung)
City Beautification	Stadtverschönerung

Englisch	Deutsch
City Hall	Rathaus
City Ordinances	Stadtverordnungen
City Size	Stadtgröße
Coal Power	Kohlekraftwerk
College	Hochschule
Commerce	Handel
Construction	Bauindustrie
Courier	Journal (Zeitung)
CPR Training	Erste-Hilfe-Kurse
Crime	Kriminalität
Darco	Eurak-Arkologie
De-Zone	Gebietszuordnung aufheben
Demand	Gebietsnachfrage
Demolish/Clear	Demolieren/Räumen
Dense Commercial	Hohes Gewerbeaufkommen
Dense Industrial	Hohes Industrieaufkommen
Dense Residential	Hohe Bevölkerungsdichte
Desalinization	Entsalzungsanlage
Disasters	Katastrophen
Earthquake	Erdbeben
Education	Bildung
Electronics	Elektronikindustrie
Energy Conservation	Energiesparprogramm
Estimated End of Year	Geschätze Jahreskosten
Extra!!!	Extrablatt!!! (Zeitung)
Fed. Rate	Bd. zinss (Bundesbank-Zinssatz)
File	Datei
Finance	Finanzsektor
Fire	Feuer
Fire Department	Feuerwehr
Fire Station	Feuerwache
Flood	Überschwemmung
Food	Nahrungsmittelindustrie
Forest Arco	Wald-Arkologie
Free Clinics	Kostenlose ärztliche Betreuung
Fusion	Fusionsenergiekraftwerk
Gas Power	Erdgaskraftwerk

Englisch	Deutsch
GMP	BSP (Bruttosozialprodukt)
Graphs Display/Window	Diagramm-Anzeige/Fenster
Health	Gesundh.
Health & Welfare	Gesundheit/Wohlfahrt
Herald	Kurier (Zeitung)
Highway	Schnellstraße
Homeless Shelters	Obdachlosenasyl
Hospital	Krankenhaus
Hurricane	Orkan
HydroElectric	Wasserkraftwerk
Industry	Industrie
Industry Display/Window	Industrie-Anzeige/Fenster
Issue Bonds	Anleihen ausgeben
Journal	Bote (Zeitung)
Junior Sports	Jugensport
Land Value	Grundstückswert
Launch Arco	Launch-Arkologie
Legalized Gambling	Legalisiertes Glücksspiel
Level Terrain	Gelände einebnen
Library	Bibliothek
Light Commercial	Geringes Gewerbeaufkommen
Light Industrial	Geringes Industrieaufkommen
Light Residential	Geringe Bevölkerungsdichte
Llama	Lama
Llama-Dome	Braun-Lama-Kuppel
Lower Terrain	Gelände absenken
Map Display/Window	Karten-Anzeige/Fenster
Marina	Jachthafen
Mayor's House	Bürgermeisterhaus
Media	Medien
Microwave	Mikrowellenempfänger
Monster	Monster
Museum	Museum
Nat'l Pop.	Bev. d. St.
Neigborhood Watch	Nachbarschaftswache
Neighbors Display/Window	Nachbarn-Anzeige/Fenster
Newspapers	Zeitungen

Englisch	Deutsch
Nuclear Free Zone	Kernkraftfreie Zone
Oil Power	Ölkraftwerk
Onramp	Auffahrt
Options	Optionen
Other	Sonstige
Parking Fines	Strafzettel
Pause	Pause
Petrochemical	Petrochemie
Picayune	Chronik (Zeitung)
Pipes	Wasserleitungen
Plymouth Arco	Goliath-Arkologie
Police	Polizei
Police Department	Polizeirevier
Pollution	Luftverschmutzung
Pollution Controls	Umweltschutzverordnungen
Population	Bevölkerung
Population Display/Window	Bevölkerungs-Anzeige/Fenster
Power %	Strom %
Power Lines	Stromleitungen
Power Plants	Kraftwerke
Prison	Gefängnis
Pro-Reading Campaign	Kampagne gegen Analphabetentum
Promotional	Eigenwerbung
Property Taxes	Vermögenssteuer
Public Smoking Ban	Rauchverbot
Query Tool	Abfrage-Werkzeug
Rail	S-Bahn
Rail Depot	S-Bahn-Station
Raise Terrain	Gelände anheben
Raising bridge	Hebebrücke
Ratios	Relationen
Reinforced	Verstärkte Schnellstraßenbrücke
Repay Bonds	Anleihen zurückzahlen
Residents	Einwohner
Riots	Krawalle
Road	Straße
Road/Tree layer	Infrastruktur anzeigen

Englisch	Deutsch
Rotate Clockwise	Drehung im Uhrzeigersinn
Rotate Counter-Clockwise	Drehung gegen den Uhrzeigersinn
Safety & Health	Sicherheit/Gesundheit
School	Schule
Seaport	Seehafen
Show Bonds	Anleihen zeigen
Sign layer	Schilder anzeigen
Sign Tool	Schilder-Werkzeug
Small Park	Kleiner Park
Solar Power	Sonnenkraftwerk
Speed	Geschwindigkeit
Stadium	Stadion
Statue	Statue
Steel/Mining	Stahlindustrie/Bergbau
Sub <—> Rail	U-Bahn <—> S-Bahn
Sub Station	U-Bahn-Station
Subscription	Abonnement
Subway	U-Bahn
Suspension bridge	Hängebrücke
Tax Rates	Steuersätze
Textiles	Textilindustrie
Times	Allgemeine Zeitung
Tornado	Wirbelsturm
Tourism	Tourismus
Tourist Advertising	Tourismuswerbung
Traffic	Verkehr
Transit Authority	Verkehrsbehörde
Treatment	Aufbereitung (Kläranlage)
Trees	Bäume
Tunnel	Tunnel
Turtle	Schnecke (Menü *Geschwindigkeit*)
Underview layer	Untergrundansicht
Unemployment	Arbeitslosigkeit
Value	Wert
Volunteer Fire Dept.	Freiwillige Feuerwehr
Water	Gewässer
Water %	Wasser %

Englisch	Deutsch
Water Pump	Wasserpumpe
Water Tower	Wasserturm
Wind Power	Windkraftwerk
Windows	Fenster
Zone Demand	Gebietsnachfrage
Zone layer	Gebiete anzeigen
Zoo	Zoo
Zoom In	Ansicht vergrößern
Zoom Out	Ansicht verkleinern

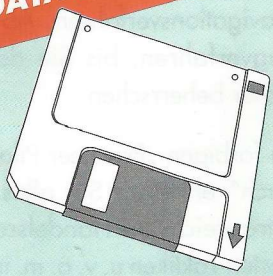
DATA BECKER

Wenn Sie an dieser Seite angelangt sind...

dann haben Sie sicher schon auf den vorangegangenen Seiten gestöbert oder sogar das ganze Buch gelesen. Und Sie können nun sagen, wie Ihnen dieses Buch gefallen hat. Ihre Meinung interessiert uns!

Uns interessiert, ob Sie jede Menge „Aha-Erlebnisse" hatten, ob es vielleicht etwas gab, bei dem das Buch nicht weiterhelfen konnte, oder ob Sie einfach rundherum zufrieden waren (was wir natürlich hoffen). Wie auch immer – schreiben Sie uns! Wir freuen uns über Ihre Post, über Ihr Lob genauso wie über Ihre Kritik! Ihre Anregungen helfen uns, die nächsten Titel noch praxisnäher zu gestalten.

Apropos: die nächsten Titel. Wollen Sie am Ball bleiben? Wir informieren Sie gerne, was es Neues an Software und Büchern von DATA BECKER gibt.



Ihre Ideen sind gefragt!

Vielleicht möchten Sie sogar selbst als Autor bei **DATA BECKER** mitarbeiten? Wir suchen Buch- und Software-Autoren. Wenn Sie über Spezial-Kenntnisse in einem bestimmten Bereich verfügen, dann fordern Sie doch einfach unsere Infos für Autoren an.

Bitte einschicken an:
DATA BECKER GmbH & Co. KG
Merowingerstraße 30
40223 Düsseldorf

Sie können uns natürlich auch faxen:
(02 11) 3 19 04 98

Hier abtrennen

DATA BECKER GmbH & Co. KG, Merowingerstraße 30, 40223 Düsseldorf

❑ Ja, schicken Sie mir Informationen zu Ihren Neuerscheinungen.

❑ Ja, ich möchte DATA BECKER Autor werden. Bitte schicken Sie mir Ihre Infos für Autoren.

Name, Vorname _____

Straße _____

PLZ, Ort _____

441 134

DATA BECKER

Spielebücher, mit denen Sie abheben

Damit gehen Sie sicher an den Start mit dem Flugsimulator 5 oder bei Ihren den Missionen im Gemini-Sektor.

„Take Off" begleitet Sie als Lehrer und Co-Pilot zugleich bei Ihren Flügen mit dem Flugsimulator 5. Von den ersten Lektionen über die verschiedenen Navigationsverfahren, Ab- und Anflugverfahren, bis Sie das Fliegen sicher beherrschen.

Im farbigen „Privateer Piloten-Handbuch" erfahren Sie alles über die ertragreichsten Handelsrouten, die besten Taktiken u. v. a. m. im Gemini-Sektor.
Damit erflüllen Sie alle Missionen mit Bravour!

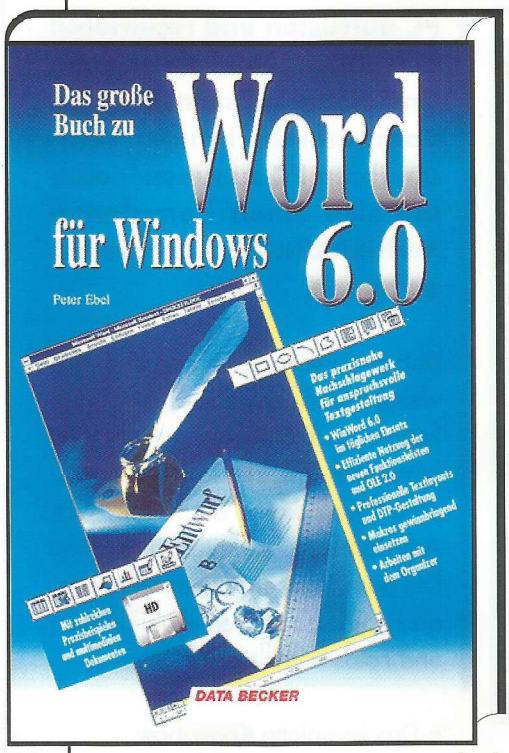
Leinhos
Take Off – Das Buch zum Flugsimulator 5
351 Seiten, DM 39,80
ISBN 3-8158-1037-X

Schmidt/Schmitz
Das Privateer Piloten-Handbuch
192 Seiten, DM 29,80
ISBN 3-8158-1087-5

- Aufwendige Farbbücher
- Flugpraxis für alle Flugzeugtypen des Flugsimulators 5
- Alle Missionen, Handelsrouten und Charaktere

DATA BECKER

Wort für Wort Fachwissen zu WinWord 6



Wie Sie das brandneue Word für Windows 6 in seiner ganzen Funktionsvielfalt nutzen können, das beschreibt dieser praxisnahe Band.

Sie erfahren alles: von den übersichtlicheren Menüstrukturen über die frei konfigurierbaren Symbol-Leisten bis zu den neuen Datenbankfeatures (ODBC) sowie den verbesserten Möglichkeiten des Datenaustausches (z. B. mit OLE 2.0) und den Layoutmöglichkeiten mit den diversen Verbesserungen im DTP-Bereich.
Darüber hinaus zeigt ein umfangreiches Praxiskapitel, wie man Fax-Formulare, Kalender, Kurzbriefe usw. erstellt. Inklusive Diskette.

Ebel
Das große Buch zu Word für Windows 6
Hardcover, 1.159 Seiten
inklusive Diskette, DM 79,-
ISBN 3-89011-629-9

- Das praxisnahe Nachschlagewerk
- Textverarbeitung und -gestaltung
- Frei konfigurierbare Symbolleiste
- Effizienter Datenaustausch
- Umfangreiche Diskette

DATA BECKER

Tunen Sie Ihren PC jetzt selbst

PC aufrüsten und reparieren hilft Ihnen, Geld zu sparen. Und dabei müssen Sie kein Computer-Techniker sein, um Ihren PC zu tunen – oder um sich einen kompletten Multimedia-Rechner selbst zu bauen.

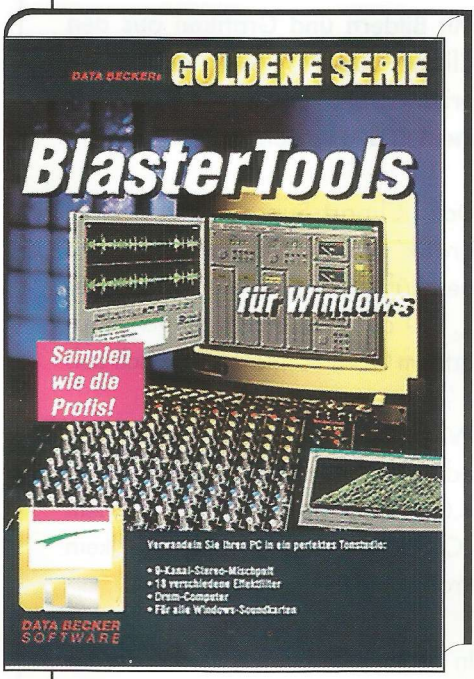
Mit ein wenig Geschick und den vielen Praxis-Tips aus diesem Buch können auch Sie ohne weiteres: eine Festplatte, ein CD-ROM-Laufwerk, eine Grafikkarte einbauen, den Arbeitspeicher erweitern u. v. a. m. Die ausführlichen Anleitungen werden von zahlreichen Abbildungen und Fotos begleitet.

- Das komplette Know-how
- Einbau von Datenträgern: CD-ROM, Festplatten etc.
- Austausch des Prozessors
- Speicher-Aufrüstung
- Selbstbau eines Multimedia-PC
- Mit PC-Informationsprogramm

Schüller/Veddeler
PC aufrüsten und reparieren
Hardcover, 678 Seiten
inklusive Diskette, DM 59,-
ISBN 3-89011-562-4

DATA BECKER

Mit BlasterTools wird Ihr PC zum Tonstudio



BlasterTools für Windows verwandeln Ihren Computer in ein komplettes Tonstudio!

Das Programm bietet die Möglichkeit, Sounds aufzunehmen, wobei ein perfekt animiertes Mischpult mit 9 Stereo-Tonspuren zur Verfügung steht. Die aufgezeichneten Sounds lassen sich mit ausgeklügelten Funktionen wie Hall, Echo, Kugel- und Vibro-Effekt oder Metallizer u. a. nachbearbeiten.
Inklusive Drum-Computer.

- Windows-Programm, das Ihren PC mit Soundkarte in ein privates Tonstudio verwandelt
- 9-Spur-Profi-Mischpult
- Manipulations- und Samplemöglichkeiten
- Eindrucksvolle Digitaleffekte
- Inklusive Drum-Computer
- Integrierte Datenbank zur WAV-Dateien-Verwaltung
- Für alle Windows-Soundkarten

BlasterTools für Windows
Diskette und Handbuch
unverb. Preisempfehlung:
DM 69,-
Bestell-Nr.: 352034

DATA BECKER

Ihr Bildarchiv für attraktive Dokumente

Clipart-Superarchiv Vektorgrafik
Bestell-Nr.: 352047

Clipart-Superarchiv Pixelgrafik
Bestell-Nr.: 352046

unverb. Preisempfehlung: je mit CD-ROM, DM 69,-

Mit Bildern und Grafiken aus den Clipart-Superarchiven geben Sie privaten und geschäftlichen Dokumenten den letzten Schliff.

Das „Clipart-Superarchiv Vektorgrafik" wertet Ihre privaten und geschäftlichen Dokumente mit über 1.100 qualitativ hochwertigen Cliparts im CGM-Format künstlerisch auf.

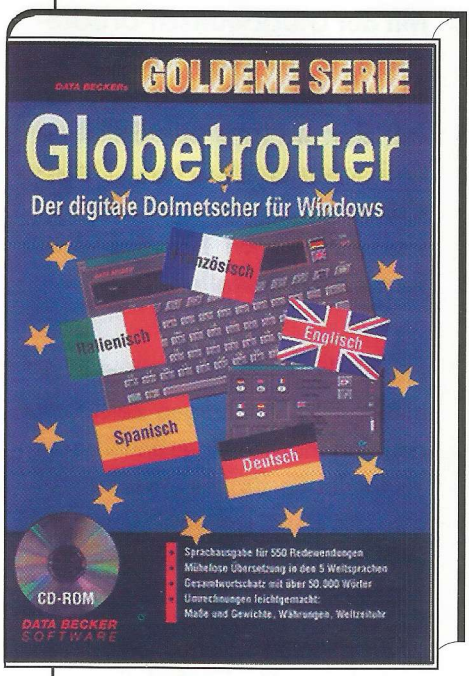
Witzige und originelle Einladungen oder Gratulationen sind mit den über 4.000 Bildern und Grafiken aus dem „Clipart-Superachiv Pixelgrafik" kein Problem mehr.

In diesen Bildarchiven finden Sie für jedes Dokument die passende Grafik.

- Über 1.100 hochwertige Vektorgrafiken und mehr als 4.000 Cliparts im Pixelformat
- Überwiegend farbig
- Cliparts für jede Gelegenheit

DATA BECKER

Sprechen Sie 5 Sprachen fließend?



Wenn nicht, dann haben wir genau das richtige für Sie. Denn Globetrotter für Windows spricht für Sie: Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch und Spanisch.

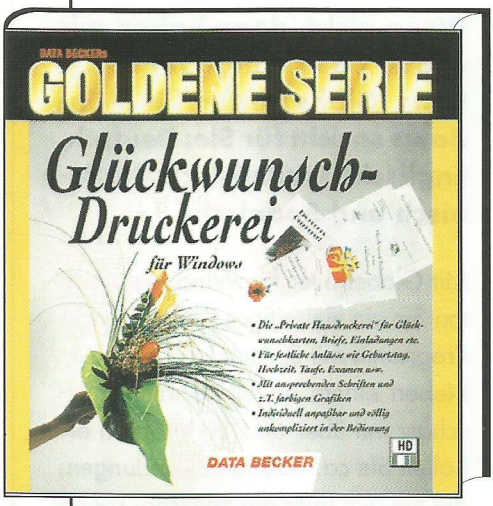
Mit Globetrotter für Windows erhalten Sie ein vielseitiges Übersetzungs-Programm mit Sprachausgabe.
Neben einem erweiterbaren Wortschatz mit über 50.000 Wörtern erhalten Sie ca. 550 Redewendungen, die Sie sich über die Sprachausgabe vorlesen lassen können.
Mit integriertem Devisenrechner, Weltzeituhr u. v. a. m.

- Vielseitige Übersetzungs-Software für Englisch, Spanisch, Französisch, Deutsch und Italienisch
- Erweiterbarer Wortschatz mit 50.000 Wörtern
- Ca. 550 Redewendungen
- Sprachausgabe, Devisenrechner, Weltzeituhr u. v. a. m.

DATA BECKERs Goldene Serie: Globetrotter für Windows
unverb. Preisempfehlung: CD-ROM, DM 49,-
ISBN 3-8158-6054-7

DATA BECKER

Ihre ganz private Glückwunsch-Druckerei



Mit der Glückwunsch-Druckerei für Windows erhalten Sie eine private Hausdruckerei mit der Sie Ihre persönlichen Glückwunschkarten, Einladungen, Urkunden, Grußkarten etc. im Handumdrehen selbst erstellen.

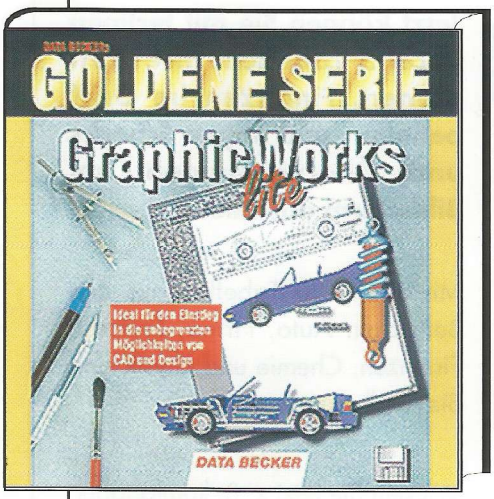
Eine Vielzahl ansprechender Dokumente mit aufwendigen Zeichnungen und individuell veränderbaren Textvorlagen für die verschiedensten Anlässe stehen Ihnen zum direkten Einsatz zur Verfügung.

- Ihre private Hausdruckerei für Glückwunschkarten, Einladungen, Urkunden, Grußkarten usw.
- Aufwendig gestaltete Cliparts
- Eine Fülle fertiger Dokumente, die mühelos den individuellen Bedürfnissen abgepaßt werden können
- Inklusive TrueType-Fonts

DATA BECKERs Goldene Serie: Glückwunsch-Druckerei für Windows
unverb. Preisempfehlung: Diskette, DM 29,80
ISBN 3-8158-6013-X

DATA BECKER

Ihr Einstieg in die Welt des CAD



GraphicWorks lite bietet zu einem supergünstigen Preis speziell für den Bereich CAD und Konstruktion vielseitige Werkzeuge, die millimetergenaues Konstruieren und Zeichnen – auch in Farbe – ermöglichen.

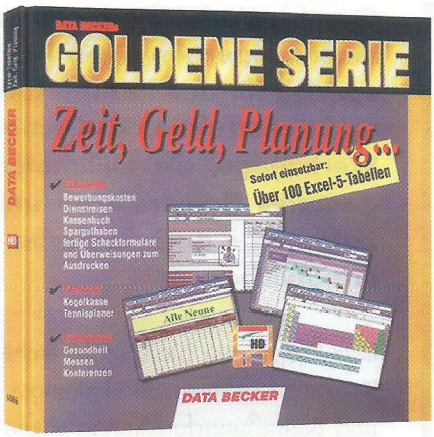
Das Programm bietet zahlreiche Konstruktionshilfen, Bearbeitungs- und Bemaßungsfunktionen sowie eine stufenlose Zoomfunktion. Blattformate bis A2 sind kein Problem. GraphicWorks lite ist das ideale Grafikprogramm für einen preiswerten Einstieg in die Welt des CAD.

DATA BECKERs Goldene Serie: GraphicWorks lite für Windows
unverb. Preisempfehlung: DM 29,80
ISBN 3-8158-6023-7

- Der preiswerte Einstieg in den Bereich CAD und Konstruktion
- Mit vielen Konstruktionshilfen und Bemaßungsfunktionen
- 25 Zeichenebenen und umfangreiche Farbpalette
- Für Blattformate bis DIN A2

DATA BECKER

Damit optimieren Sie Ihren Excel-Einsatz



Jetzt können Sie mit fertigen Excel-5-Tabellen Ihre Zeit planen, Finanzen im Griff behalten und sogar Schecks und Überweisungen am Bildschirm ausfüllen.

Mit über 100 Tabellen aus den Bereichen Auto, Firma, Freizeit, Finanzen, Chemie und Physik sind Sie rundherum versorgt.

Wickeln Sie jetzt z. B. komfortabel Ihren Zahlungsverkehr ab oder verwalten Sie mühelos die Kegelkasse Ihres Vereins!

- Über 100 fertige Excel-5-Tabellen zum direkten Einsatz
- Zeit: Jahreskalender, Wochen- und Monatsplane usw.
- Geld: Überweisungen, Schecks usw. am Bildschirm ausfüllen
- Außerdem für: Firma, Freizeit, Chemie und Physik

DATA BECKERs Goldene Serie: Zeit, Geld, Planung...
unverb. Preisempfehlung Diskette, DM 29,80
ISBN 3-8158-6086-5

DATA BECKER

Die schriftliche Absage an den Papierkrieg

Mit den Musterbriefen und Musterverträgen der Goldenen Serie wird Ihre Korrespondenz zum Kinderspiel.

Die fertig formatierten Texte (WinWord) sind sofort einsetzbar und den individuellen Bedürfnissen anpaßbar. Die von einem Richter verfaßte Sammlung von rund 300 **Musterbriefen für Windows** hilft Ihnen juristisch fundiert bei Anschreiben an Behörden, zu Kauf, Miete etc.
100 fertige **Musterverträge für Windows** machen Ihnen das Leben leicht bei Pachten & Verpachten, Kaufen & Verkaufen, Vollmachten, Testamenten u. v. a.

DATA BECKERs Goldene Serie:
Musterbriefe für Windows
ISBN 3-8158-6066-0
Musterverträge für Windows
ISBN 3-8158-6067-9
unverb. Preisempfehlung:
DM 29,80

- Direkt einsetzbare Musterbriefe und -verträge
- Von einem Richter verfaßt
- Individuell anpaßbar
- Fertig formatiert für WinWord 6
- Für alle gängigen Textverarbeitungen
- Inklusive Handbuch

PC Praxis: Ihr zuverlässiger Partner

Holen Sie sich diese Praxis! Monat für Monat neu im Zeitschriftenhandel

Ob Einsteiger, Fortgeschrittener oder Profi – wer die neuesten Entwicklungen auf dem PC-Markt miterleben will, der liest die PC Praxis.

Monat für Monat finden Sie hier das Know-how, das Sie sofort nutzen können. Unter Rubriken wie Praxis-Tests, DOS-Praxis, Software, Hardware, Windows-Praxis bekommen Sie alle Informationen rund um den Personal Computer.
Immer verbunden mit zahlreichen praktischen Tips und Tricks. Dazu aktuelle Berichte, schonungslose Produkt-Tests, gut recherchierte Hintergrundberichte usw. usw. Das ist PC-Praxis in Reinform.

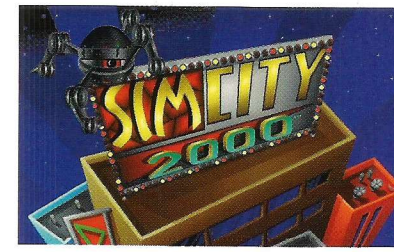
- Praxis-Tests
- Hardware und PC Tuning
- DOS-Praxis
- Software
- Windows-Praxis
- Aktuelles, Shareware u. v. a. m.

DATA BECKERs

Spieleführer SimCity 2000

Machen Sie Karriere als Bürgermeister!

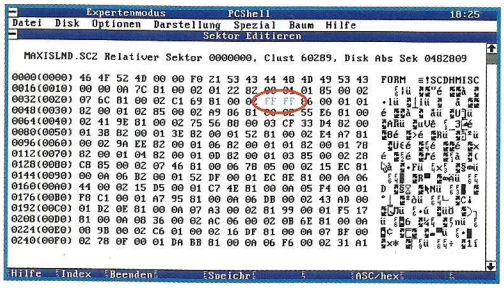
Der SimCity-Spieleführer ist dabei die ideale Begleitung auf Ihrem Weg vom winzigen Dorf zur Millionenmetropole. Mit den zahlreichen Tips und Tricks sowie der kompletten Lösungsstrategie wird jedes neue Stadtoberhaupt zu Ruhm und Ehre gelangen!



Komplette Spielanleitung und Erste Hilfe

Über die ausführliche Spielanleitung hinaus bietet der Spieleführer zahlreiche Übersichten, ein praktisches SimCity-Wörterbuch, viele Hinweise zur richtigen Konfiguration und Performance sowie Anregungen zur Überwindung von typischen Einsteigerproblemen. Ein 10-Schritte-Programm verhilft Ihnen dabei zu Ihrer ersten Kleinstadt.

Mit dem Editor zum Millionär



Im Schummelmodus finden Sie detaillierte Informationen, die den Sims das Leben erleichtern. Machen Sie einen Millionen-Deal mit Hilfe des Hex-Editors, übernehmen Sie alte SimCity-Städte in SimCity 2000 oder experimentieren Sie mit den Codewörtern der Programmierer.

Werden Sie zum Retter bei Katastrophen

Wenn Sie trotz nächtelanger Tüftelei immer noch an denselben Szenarien scheitern, finden Sie hier die richtige Taktik, um die Städte und ihre Bevölkerung zu retten. Natürlich inklusive der Zusatz-Szenarien von Maxis „Great Disasters"-Diskette.

ISB N 3-8158-1134-1 DM +019.80

DM 19,80
ÖS 154,-
sFr 19,80

DATA BECKER

01980
9 783815 811344

DATA BECKERs Spieleführer zu SimCity 2000, der unentbehrliche Ratgeber für alle Nachwuchs-Architekten!